
PRÁCTICO
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD Secretos y curiosidades
AVANCES
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP
PUYO PUYO TETRIS
FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
Splatoon 2
¡Ríos de tinta en Switch!
ANÁLISIS
YO-KAI WATCH 2
Así son Carnánimas y Fantasqueletos
¡El más completo de la historia!
MARIOKART 8 DELUXE
Compite donde, cuando y como quieras
Nº 296 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00296
I LOVE NINTENDO
• La historia de Street Fighter II
• Snipperclips y otros 9 tapados
REPORTAJE
¡Nintendo Switch pega fuerte!
ARMS • Dragon Ball Xenoverse 2 • The King of Fighters...



NINTENDO
SWITCH
DONDE QUIERAS
COMO
QUIERAS
CUANDO QUIERAS
3
www.pegi.info
MARIOKART 8
DELUXE
©2017 NINTENDO.
28 ABRIL
YA PUEDES HACER TU RESERVA
Y LLEVARTE ESTA TAZA
DE REGALO*
BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • TOYS 'R' US
TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • VIDEO OCA • XTRALIFE.ES
ZONAVIDEOJUEGOS
*Unidades totales disponibles: 945.
Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento habitual.



¡EL MARIO KART MÁS GRANDE!

48 CIRCUITOS
+ **40** PILOTOS



NUEVO MODO BATALLA
NUEVOS PILOTOS
NUEVOS VEHÍCULOS
NUEVOS ÍTEMS



Y ADEMÁS EN 2017...

- Ultra Street Fighter 2
- FIFA
- NBA 2K
- Minecraft
- Just Dance
- LEGO City Undercover
- The Elder Scrolls V: Skyrim

Y muchos más...

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 296



Luis Galán

Bienvenidos

Nintendo sabe innovar, es la que más y mejor lo hace, y todos miran atentamente cómo está planeando llegar a nosotros, los jugadores. Con Switch lo ha vuelto a hacer y hemos acudido en masa a tenerla. Lo mismo ocurre con Zelda, que ha roto con muchas de las bases de algo que ya era todo un éxito para ser aún mejor. Mario Kart 8 Deluxe va en la misma línea, y a la vez por otro lado: es tener algo muy bueno, pero que sabes que puedes pulir, perfeccionar y hacer que llegue a más seguidores. En los circuitos de Switch, además, sabe a más grande y también a más compartido, que es algo que siempre ha formado parte del corazón de la marca. El online está muy bien, pero no hay nada como tener junto a ti a quien juega contigo. Pasará en el Kart... y en Splatoon, que ya nos ha enseñado cuánto ha tomado del anterior y ha apuntado hasta dónde puede llegar desde ahí. Son juegos que, como la nueva consola, ahora están en boca de todos y, claro, se espera mucho de ellos. Cumplirán seguro. Switch ha entrado fuerte, sigue sólida, y nos dará un futuro genial y muy, muy divertido a su lado.



página 20 Reportaje Mario Kart 8 Deluxe. Lo hemos jugado y os traemos un súper avance con todas las novedades.



página 28 Reportaje Splatoon 2. Llegó el Global Testfire y, sí, tenemos claro que los inklings siguen en plena forma.



página 38 Análisis YO-KAI WATCH 2. Damos buena cuenta de las dos nuevas ediciones de este fenómeno total.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Alfredo Pávez
He sido espiritado por YO-KAI, pero ni eso me quita las ganas de Mario Kart.



David Alonso
Aquel "despierta, Link" me sumió en un sueño del que no quiero salir jamás...



Miguel Martí
¡Sigo yendo a todas partes con mi Switch y mi Zelda Breath of the Wild!



Juanfree Martínez
Tras mi letargo, vuelvo a la acción para a devolver a Hyrule su grandeza.



Samuel González
Por fin tengo una NES MINI y no puedo dejar de jugar al Bubble Bobble.

Los modos diferentes, y la facilidad de cambiar entre ellos, están entre las claves mejor valoradas para el éxito de la consola. Nunca tuvimos tanta calidad en cualquier parte.

Switch / Wii U

Switch y Zelda son fenómenos mundiales

Tanto la mítica saga como la nueva consola baten récords.



Edición especial

¡Aún hay! Algunos grandes almacenes la tienen disponible en su tienda online, así que, si eres de los que aún no lo compraron... ¡corre!

Es el fenómeno del momento, está en boca de todos y todos la quieren. Quizá por eso los eventos organizados por Nintendo se llenan de jugadores: **hay que probarla. Sólo entonces llegas a saber lo increíble que es.** ¡Y esto no ha hecho más que empezar! El boom ha sido tal, que la mayoría de tiendas han agotado su stock. ¡¿Quién iba a pensar que iba a superar todo lo visto hasta la fecha?! **Switch es la consola que más ha vendido en su lanzamiento** en toda la historia del sector en España. ¿Y en el resto del mundo? Ni DS o Wii habían vendido tanto de primeras en Europa o Estados Unidos. Y no sólo hablamos del estreno, ya que el fenómeno no ha parado en las semanas siguientes.

De la mano de Link

Casi el 90% de las ventas en nuestro país han ido acompañadas del nuevo e impresionante Zelda. Una barbaridad histórica, que se justifica fácilmente a poco que echemos un ojo a la opinión de la prensa especializada por la web. Nosotros le dimos un 100... y no fuimos



Link es el héroe del momento. Su lucha por sobrevivir en el Hyrule más grande y abierto tiene al mundo enganchado a la nueva consola.





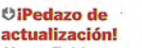
pág 8 **¡Más Yo-Kai!**
Además de los juegos para 3DS, nos esperan nueva serie, nuevos juguetes... ¡Hasta una película!



pág 12 **¡Switch en el salón del cómic!**
Y estate atento, que estará en más eventos. ¡No te los pierdas!



pág 16 **amiibos de éxito**
Descubre los 10 amiibos más vendidos y llévate este Link de regalo!



¡Pedazo de actualización! Ahora Zelda es aún mejor. Con la versión 1.1.1, todo el juego es más fluido tanto en Wii U como (sobre todo) en Switch.



También en Wii U es todo un éxito. Tanto es así, que el empuje ha hecho subir las ventas de la consola, tanto nueva como (sobre todo) de segunda mano.







LAS VENTAS DE SWITCH HAN SUPERADO TODAS LAS EXPECTATIVAS COLOCÁNDOSE COMO EL MEJOR ESTRENO DE LA HISTORIA

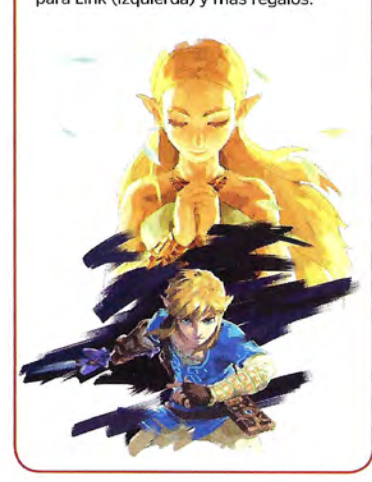
los únicos: se trata del **récord absoluto de notas perfectas**. A día de hoy, sigue siendo difícil encontrar un medio que no se haya rendido a la majestuosidad de este juegazo.

A partir de aquí, ¿qué?

Empezar vendiendo 1,5 millones en una semana es increíble, pero no garantiza el éxito a largo plazo por sí solo. La clave estará en juegazos constantes que animen aún más a comprarla... y a buen seguro los vamos a tener. En este número os hablamos a fondo de Mario Kart (ya está al caer) o Splatoon 2, pero es que luego llegarán ARMS, Mario, FIFA, NBA... Los estudios de los analistas de mercado concluyen que estamos ante un éxito que superará al de Wii, una consola que rompió la mítica barrera de los 100 millones de consolas vendidas.

Hyrule sigue creciendo

Ya está disponible el Pase de Expansión para ambas versiones de Breath of the Wild. Adquirirlo da acceso a dos paquetes: Caverna Salvaje llegará en verano, con modo difícil y una nueva característica para el mapa. Pero el pelotazo llegará a final de año, con toda una nueva historia, otra mazmorra, retos... Para abrir boca, si lo compramos ya, en la meseta aparecerá un nuevo atuendo para Link (izquierda) y más regalos.



ACTUALIDAD 3DS

El fenómeno Yo-kai consigue espiritar todo a su alrededor

Los Yo-kai no paran: nueva temporada, nuevos juguetes... ¡Hasta una película!

El año pasado llegó la fiebre Yo-kai a España gracias al estreno del primer juego y la serie de animación. Tras esto, hemos visto una cantidad enorme de productos relacionados con estas fantasmales criaturas, y parece ser que nos espera un futuro plagado de Yo-kai. En 2017 ya hemos presenciado el lanzamiento de la segunda entrega (además doble) del videojuego de YO-KAI WATCH, hace nada se ha estrenado la segunda temporada de la serie de dibujos, y **este otoño podremos ver la película**.

En lo referente a merchandising, poco a poco llegarán nuevos juguetes, como el Yo-kai Watch Modelo Cero, acompañado de nuevas medallas Yo-kai (algunas serán exclusivas de ciertas tiendas). Por si fuera

> ACTUALMENTE LOS PRODUCTOS DE YO-KAI SON LAS FIGURAS DE ACCIÓN MÁS VENDIDAS

poco, **el juego de cartas intercambiables** también se pondrá a la venta este año, y se tienen planes de lanzar un total de **tres aplicaciones para tabletas y smartphones** relacionadas con Yo-kai. La primera fue Wibble Wobble, disponible desde el 30 de marzo en Android e iOS, y es un juego de puzles en el que tendremos que unir las caras de los Yo-kai para sumar puntos. La segunda aplicación tiene por título provisional Medal Wars, se lanzará en verano, y será un juego de estrategia y acción. La tercera aplicación no tiene título aún, pero sabemos que utilizará funciones de geolocalización e interactuación social. Yo-kai Watch tiene un futuro más que brillante por delante y nos prepara muchas sorpresas para 2018, como la tercera temporada de la serie de animación, sin ir más lejos.



La segunda temporada de la serie de animación de Yo-kai Watch se estrenó el 3 de abril en el canal Boing.

La película se estrenará este otoño y narrará algunos de los hechos del segundo juego de Yo-kai.

YO-KAI WATCH Wibble Wobble ya está disponible, y es la primera de las tres aplicaciones que saldrán durante 2017.

Los juguetes de Hasbro

Además de un nuevo juego de cartas intercambiables y nuevas medallas de Yo-kai (con su correspondiente álbum), Hasbro nos tiene preparadas un montón de sorpresas.

Nuevos peluches de los personajes de la serie y los juegos.

El juego de cartas intercambiables llegará este año al mercado.

Hasta un Monopoly edición especial para quedar espiritado por los Yo-kai.

El nuevo reloj incluye sonido, es compatible con nuevas medallas y tiene función de proyección.



LANZAMIENTO

Cars 3 rumbo a Switch y Wii U

Las carreras no han hecho más que empezar en Switch. Tras Fast RMX y Mario Kart 8 Deluxe, ya se ha confirmado el desarrollo de **Cars 3: Hacia la Victoria**. La historia empezará justo tras la de la película, que se estrenará en cines el próximo 16 de junio. Unas semanas más tarde, **el 7 de julio, llegará a las tiendas un juego a cargo de Avalanche Studios**, responsables de la desaparecida saga Disney Infinity, y que han desarrollado este título para Warner en estrecha colaboración con Pixar. Un plantel sacado de las pelis (más de 20 coches), se lanzará a las carreteras de 20 circuitos diferentes, con multijugador a pantalla partida y 6 modos de juegos, incluidos entrenamiento y campeonatos. La mejor noticia es que en España saldrá también para Wii U, a la que aún le quedan algunos títulos por salir.

Será calcado a la peli, gracias a la colaboración directa de los cracks de Pixar en el desarrollo del videojuego. ¡Ese Rayo!



Dominar bien el juego tendrá su miga, así que han incluido un modo entrenamiento para que nos preparemos a fondo.



DESARROLLO

Programar en Switch es fácil

Entre los muchos halagos que no dejan de llegar a Switch, muchos van dirigidos a **las facilidades que ofrecen su hardware y su kit de desarrollo**. Los últimos en hablar han sido los chicos de Choice Provisions, creadores de Runner3, que afirman haber tardado un sólo día en tener el juego a pleno funcionamiento en Switch. También Julius Guldbog, de Steamworld Dig 2, habló del salto que supone la nueva consola.

CLÁSICOS

Descuentos "históricos"

Entre la eShop y el servicio MyNintendo, comprar juegos digitales con descuento es cada vez más habitual. Cada semana se anuncian **nuevas ofertas**, pero también es común que descuenten sagas al completo. Este mes hemos tenido en oferta los Fire Emblem clásicos (hasta el 21 de abril) y **los primeros Metroid (hasta el 30 de junio)**. ¡No los dejes escapar!







FIN DE SERVICIOS

Adiós al DSi y al karaoke de Wii U

Como es normal, hay servicios online que siguen cerrándose. Lo último en caer ha sido el poco exitoso **Wii Karaoke U**, cuya propuesta no terminó de encajar en España. Desde el 31 de marzo ya no sirven los códigos ni se pueden adquirir nuevos. También cerró la vieja tienda DSi, pero tranquilos, que **todo el DSi Ware sigue disponible para 3DS** a través de la eShop, lo que ya no podemos es comprar más juegos desde las DSi.

Estos torneos forman parte de un circuito mucho más grande, que finaliza en el Mundial, el mayor evento de Pokémon del mundo, que este año se celebrará en Anaheim en agosto.







Torneo Pokémon en Latinoamérica

¡Un nuevo Internacional de VGC y TCG en Brasil!

Desde el próximo día **21 de abril** hasta el 23 del mismo mes tendrá lugar en **Brasil** el torneo de **Pokémon** más importante de Latinoamérica, el **Internacional**. El circuito de Pokémon competitivo de este año se ha centrado alrededor de los Internacionales, macrotorneos que se han ido celebrando en cada continente. Primero fue el europeo en **Londres**, a éste le siguió el de Oceanía en **Melbourne**, y ahora le toca el turno al de América Latina en **Brasil**. En este evento, como en todos, habrá torneos tanto de **VGC** (con Pokémon Sol y Luna) como de **TCG** (el juego de cartas intercambiables). Al ser un torneo tan importante, los mejores jugadores de cada región son invitados para poder participar, por lo que entrenadores como Wolfe "**Wolfey**" Glick (Campeón del Mundo de VGC en 2016), Miguel "**Sekiam**" Martí (Campeón de Europa) o Markus "**Yoshi**" Statder asistirán a esta cita.

ESTE TORNEO SERÁ LA CLAVE PARA DECIDIR QUÉ JUGADORES SE CLASIFICAN AL MUNDIAL



Miguel Martí, más conocido como Sekiam, jugador Profesional de Pokémon Competitivo y redactor de esta revista, consiguió alzarse con el título de Campeón europeo en el Internacional que tuvo lugar en Londres.


ÚNETE A LA PERSECUCIÓN
CON CHASE McCAIN
LEGO
CITY
UNDERCOVER
BANK
POLICE
POLICE
CS60138
YA A LA VENTA
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
LEGO GAMES
TT games
WB GAMES
LEGO CITY UNDERCOVER software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. ©2017 The LEGO Group. Nintendo properties used with permission. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners.
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

35 Salón Internacional del Cómic de Barcelona

Switch roba protagonismo al cómic en el Salón Internacional de BCN

El gran evento anual cumple 35 años por todo lo alto

Nada menos que cuatro palacios del FIRA dedicados, del 30 de marzo al 2 de abril, al mundo del cómic. La feria tuvo de todo: talleres, firmas de cómics, mesas redondas y muchos autores invitados. Todo alrededor del cómic, pero también tratando todo lo que va de la mano. Sin ir más lejos, hubo mucho manga, aunque este fenómeno tendrá su propio evento en noviembre. También cine, anime... y videojuegos, por supuesto. De entrada, mucho merchandising, pero la cosa se pone seria cuando avanzamos, pasamos por una especie de museo de la aviación (tema del año) y nos colamos en la zona Nintendo: **un espectáculo de luces y color**, encabezado por un enorme **stand rojo de Nintendo Switch**. A su alrededor, los juegos toman el protagonismo. ¡Y las colas! Jugar a ARMS se hacía por momentos imposible y eso que la explicación era rápida (es muy intuitivo) y sólo se disputaba un combate a tres rounds.





IDEAL Y EXITOSO

Batir récords de asistencia es ya costumbre para esta cita, que el sábado agotó todas sus entradas a pesar de la lluvia. No es de extrañar, dado el resurgir del fenómeno cómic en nuestro país y de la fantástica organización del evento. El FIRA, además, está localizado en lugar idílico de la ciudad condal, con lo que asistir al Salón es un plan extraordinario.

118.000 ASISTENTES ABARROTARON EL FIRA DURANTE LOS CUATRO DÍAS DEL EVENTO. EL CÓMIC ESTÁ DE MODA.



MERCHANDISING

FIGURAS, ROPA, JUEGOS FÍSICOS... el salón es un paraíso del coleccionismo. Este año está claro que **Zelda está de moda** y el manga de Akira Himekawa es la mejor excusa para que entre de lleno en un evento de estas características. Así pues, no había prenda de vestir, objeto o hasta juego de mesa que nos faltase si buscábamos algo de Link y su princesa. ¡Hasta encontramos el Monopoly localizado en Hyrule! Pero **si hablamos de figuras, Dragon Ball es el rey de la fiesta**. Increíble el número de momentos épicos de la serie que encontramos recreados en cada vitrina e increíble también su nivel de detalle. Los **Yo-kai** también tuvieron su protagonismo, y fue fácil encontrar sus fantasmales protagonistas rondando por los diferentes stands de la feria. Además, podíamos jugarlos en las New 3DS habilitadas para la ocasión.



MOTORES A TOPE

Las mayores colas se formaron para las partidas a Mario Kart 8 Deluxe. Una mesa con 8 Switch conectadas en local, una enorme pantalla para batallas y carreras a dúo, mesas con volantes... Todo estuvo disponible para vivir a fondo unos minutos de la gigantesca puesta a punto del mejor y más grande Mario Kart. Se vivieron momentos realmente geniales.

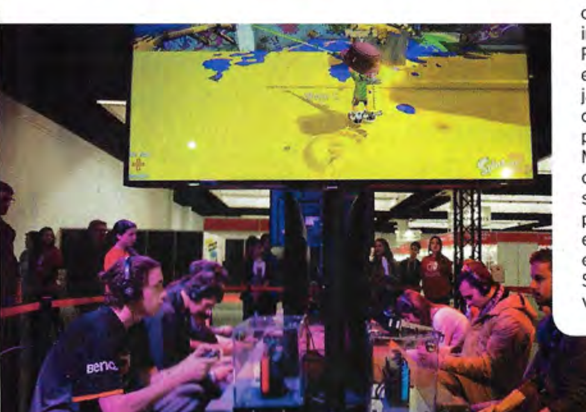
Las reacciones eran impagables, y todos cogían pronto el pulso al juego de lucha que va a dar un vuelco al género en breve. ¡Incluso habilitaron un cuadrilátero para vivirlo con aún mayor intensidad! Pero ARMS no fue el único reclamo. Todos los destacados de Switch tuvieron su espacio, con presencia especial para los grandes con mayúsculas: además de ARMS, Mario Kart 8 Deluxe, Splatoon 2 y, como no, The Legend of Zelda: Breath of the Wild. **Las carreras de Mario no dejaron una Switch libre ni un instante**, y lo más destacado fue la mesa redonda para carreras de 8 jugadores. En esa zona se jugó en modo portátil y todos comprobaron la increíble fidelidad de los Joy-Con. Pero también lo testamos en batallas con el Mando Pro y había espacios para jugarlo en sobremesa y con volantes. Y sí, el sensor de movimientos es tan fiable (aún más de hecho) que el del mando de Wii. El otro gran multijugador tampoco se quedó atrás en cuanto a interés: justo tras el Global Testfire, los inklings se pusieron en remojo para este evento. 4 vs. 4 en apoteósicas luchas que funcionaron con una fluidez impecable. Las partidas con los amigos al lado han llegado a la saga, y eso va a hacer subir muchos enteros a la (ya de por sí fantástica) experiencia Splatoon. Para que lo disfrutase todo el mundo, grandes pantallas retransmitían en directo cada partida.

UN RING PARA ARMS, Y MINI SALAS DE JUEGO PARA KART Y SPLATOON. ESTÁ CLARO QUE SWITCH ARRASARÁ EN LA RED.



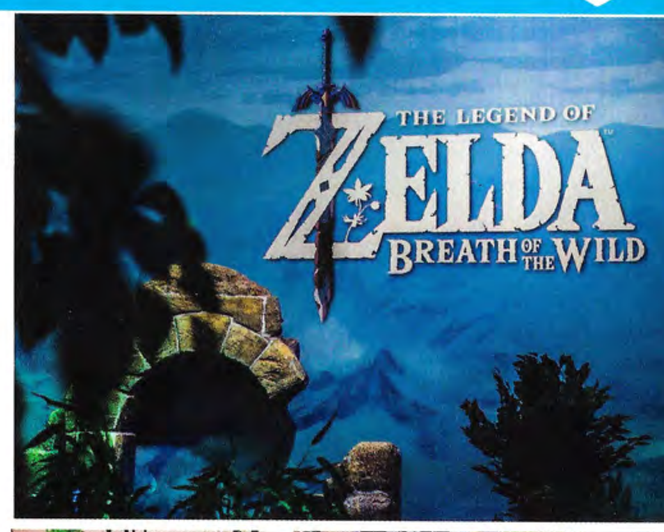
BATALLA DIGITAL

El multijugador está en el ADN de una consola que sale de inicio con dos mandos. Por si eso fuera poco, es el mejor sistema jamás creado para la comunicación local. Así puestos, los piques a Mario Kart, Splatoon o Street Fighter van a sucederse en cualquier parte. ARMS pide más espacio, porque lo suyo era jugarlo en plan Wii Sports. De todos ellos vimos combates épicos.

















Justo detrás se encontraba la hermosa recreación de Hyrule... y muchas Swicth con Zelda en movimiento, por supuesto. Ahí sí que no veías gritos y saltos, sino **gente concentrada al máximo**, disfrutando de la apoteósica aventura de Link. Pero también hubo lugar para el resto. Algunos que ya conocemos, como Snipperclips, Fast RMX o 1-2-Switch, y otro que está por venir: Ultra Street Fighter II The Final Challengers. No pudimos resistirnos a unos partidas con el inmejorable Mando Pro, aunque tenemos que decir que la cruceta "botonera" del Joy-Con funciona sorprendentemente bien también. En resumen, cómic y videojuegos unidos, con Nintendo en lo más alto.

COMO EN HYRULE

La decoración de la zona de Zelda fue una auténtica pasada. Los asistentes no perdían la ocasión de fotografiarse con la vieja espada maestra, y los jugones alucinaron viviendo sus primeros minutos en el Hyrule más grande e increíble. Pinturas, árboles, rocas.... vamos, que sólo nos faltó ponernos a cortar la hierba a espadazos mientras esperábamos la cola.



SWITCH ES LA SENSACIÓN

Enorme espacio para el fenómeno Switch, que se llevó todo el protagonismo con un pabellón entero de la feria. También 3DS tuvo su hueco, aunque está claro que todo el mundo lo que quería era probar la nueva máquina de Nintendo.

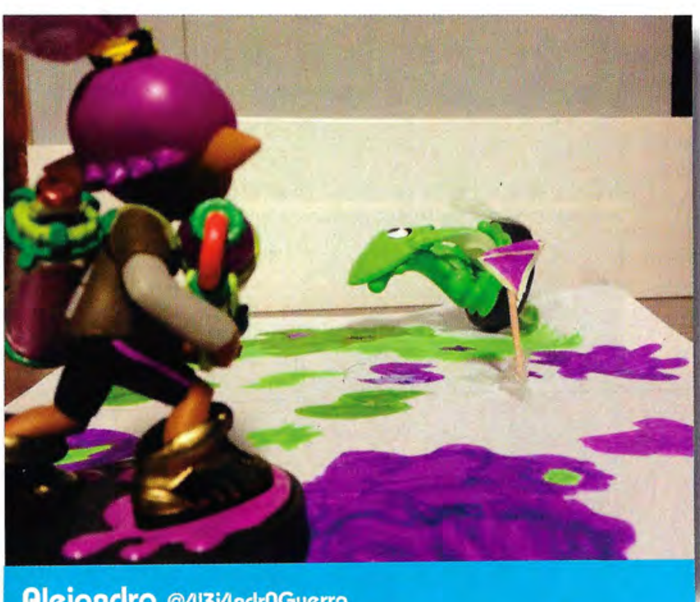




amiibomania

Galería del coleccionista

¿Quieres ganar otro amiibo para tu colección? ¡Seguro que sí! Fotografíalos y sube tu foto a Twitter con el hashtag #amiibomaníaRON o envíanosla a revistanintendo@gmail.com



Alejandro @413j4ndr0Guerra

El campo de batalla de Splatoon se hace real en la casa de Alejandro. Tinta por todas partes, calamares saltando... ¡y hasta vuelan las bombas! ¡Lo van a poner todo perdido!



Fco. Miguel Bel @fmiguel29

Link dirige una orquesta muy especial cada vez que Francisco le deja solo. A falta de un Grammy, ¡ahí va un amiibo!

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Luis Óscar Benito

El Happy Home Designer de Animal Crossing definitivo es hacerle una casa real a los amiibo.



Alejandro Estepa

Un fan con mayúsculas, cuyo mensaje es de esos que nos sientan como un champiñón verde. Gracias, Alejandro.



Hyliano @FernandoCasti97

Varias encarnaciones de Link se alían contra los guardianes frente a la Swicth... bajo la mirada de Yoshi.



TOP 10 en Ventas

Los amiibo siguen arrasando, y ya superan ampliamente el millón de figuras vendidas... ¡sólo en España! Os traemos el listado de los más vendidos, que deja más que evidente la fuerza de Pokémon en nuestro país.



1º Pikachu (Smash Bros.): Como era de esperar, nuestro querido Pokémon amarillo encabeza la lista. ¡No te puede faltar!



2º Link (Smash Bros.): El personaje de moda, con su indumentaria clásica, es de los que más nos gusta tener.



3º MewTwo (Smash Bros.): El poderoso Pokémon legendario, primer luchador extra de los Smash. Bros., completa este podio.

así sigue el Top

4º Charizard (Smash Bros.)
5º Mario (Super Mario)
6º Splatoon Chico
7º Luigi (Super Mario)
8º Ganondorf (Smash Bros.)
9º Splatoon Chica
10º Bowser (Super Mario)

Un dato curioso... Splatoon

Zelda, Pokémon, Super Mario... las sagas clásicas se reparten el éxito de la lista. Pero hay un par de nuevos invitados a la fiesta: los **inklings**. Esta nueva franquicia ha entrado con tanta fuerza, que sus figuras son algunas de las más buscadas en todas las tiendas.





Inkling Chica desbloquea un reto del juegazo de Wii U y, al superarlo, un uniforme de colegiala.

Inkling Chico se viste de samurái si superas su reto exclusivo. Ambos sirven en más juegos.

Todos los datos proporcionados de venta de Nintendo Ibérica extrapolados al 100% del mercado.



Conexión con Japón

¡Estamos en Japón! Y flipamos con el fenómeno que es Switch aquí... Si en España el lanzamiento ha sido épico, en Japón trasciende a los videojuegos. El mes que viene os contaremos mucho más, tranquilos.



Mario Kart recoge el testigo de Zelda

Como estamos en Tokyo, somos testigos de primera mano del éxito de Switch en su tierra. Las tiendas ya están preparando el terreno para el lanzamiento de Mario Kart 8 Deluxe, con **vídeos e imágenes engalanando todas las tiendas** de Akihabara y alrededores de Tokyo. Hasta hace poco, Zelda: Breath of the Wild era el protagonista en todos los comercios. **La consola está agotada en Japón**, pero la vida sigue entre los usuarios que ya tienen su Nintendo Switch, que no sólo podrán adquirir el juego en breve, ¡hasta son informados en las tiendas "físicas" del tamaño de la descarga desde eShop!





EL LANZAMIENTO DEL MES

Monster Hunter XX

Los japoneses se lanzan en masa a la caza otra vez.

La nueva versión de Monster Hunter Generations (X en Japón), ha vuelto locos, una vez más, a todos los seguidores de la saga. Lanzado el **18 de marzo**, el título de Capcom es lo más vendido del mes. **Monster Hunter Double Cross** (que así lo llaman) añade todo tipo de novedades al concepto de Generations, así como contenido descargable de otras sagas y entregas. Hasta ahora se ha confirmado que el juego tendrá contenido de Zelda: Breath of the Wild, Ace Attorney, Strider, Okami... ¡Y hasta el cantante Daigo aparecerá en el juego! La completísima demo lanzada poco antes anticipaba el éxito de XX, ya que en ella se podían utilizar los nuevos estilos de juego (Brave Style y Renkin Style), así como participar en tres diferentes campañas. Incluso nos dio la opción de guardar nuestro progreso para la versión final. Con el brutal boom de Switch, que en Japón trasciende los videojuegos, si llegase una versión de Monster Hunter que Capcom nunca ha negado estar desarrollando... no sabemos lo que podría llegar a ocurrir en el País del Sol Naciente.



Lanzamiento en Japón: 18 de marzo

NINTENDO SWITCH

DONDE QUIERAS

COMO QUIERAS

CUANDO QUIERAS

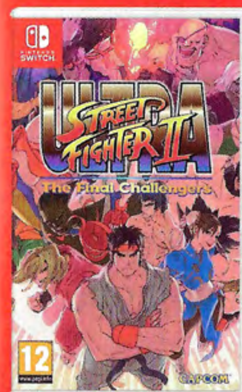
CAPCOM

12
www.pegi.info

ULTRA STREET FIGHTER II
The Final Challengers

30th ANNIVERSARY STREET FIGHTER

26 DE MAYO



YA PUEDES RESERVARLO Y LLEVARTE ESTA CAMISETA EXCLUSIVA*

*Promoción disponible en toda la cadena GAME. Limitada a 800 camisetas y hasta fin de existencias. Consulta previamente disponibilidad. El regalo se entregará con la compra del juego en la fecha de lanzamiento.







GAME

Nintendo



A por el Mario Kart perfecto

Casi tres años después del colosal Mario Kart 8 de Wii U, Switch saca el cincel para redondear la edición más increíble de una de las sagas más divertidas y exitosas de la historia del videojuego.



N INTENDO SWICTH CARRERAS

Después del 3 de marzo, la otra gran fecha señalada en nuestro calendario era (y es) el 28 de abril, el día en el que Mario vuelve a saltar a las pistas de carreras. Y no lo hará solo, porque esta vez son más de 40 pilotos los que formarán el plantel... y eso es sólo una pequeña parte de las novedades de esta versión Deluxe del juegazo de Wii U.

Un súper ventas

Hablamos de una de las sagas de más éxito de la historia. En total, la cifra **supera los 110 millones**, con la edición de Wii en lo más alto. Todos y cada uno de los Mario Kart han sido un mega éxito, y si Mario Kart 7 fue el juego que levantó las ventas de 3DS para siempre, la octava entrega es el juego más vendido de Wii U con mucha diferencia: **más de la mitad de Wii U tienen un Mario Kart 8** para disfrutarlo.



Nuevos personajes

El plantel será el más extenso de todos los tiempos. 41 corredores de inicio, más los Mii, más los diferentes colores de inklings, Yoshi y Shy Guy... ¡Pero si Mario Kart 8 tenía 30 pilotos! Esta edición Deluxe incluye los originales, trae de serie todos los DLC, y suma estos nuevos invitados.



Bowsy completa el plantel de esbirros y familiares de Bowser, que ya era amplio con la presencia de los 7 Koopalings. Lo habíamos controlado en Double Dash y en Mario Kart Wii.



Huesitos, ese pesado enemigo que siempre se levanta de nuevo en la saga Super Mario, vuelve a los mandos de un vehículo tras sus apariciones en DS y Wii.



Los inklings han llegado para quedarse, está clarísimo. Splatoon quedará como la gran aportación de Wii U a la historia de Nintendo y sus personajes formarán pronto parte de la historia de los Mario Kart.



El Rey Boo se inició en la conducción junto a Floro Piraña en Double Dash. Su compañero es ahora un ítem bastante útil (que protagoniza un modo batalla) y él da el salto a Swicth como piloto principal. No confiéis en que se quede quieto mientras le miramos.





➲ ¿Entonces? ¿Para qué una versión Deluxe apenas 3 años después? Pues en primer lugar porque Switch es una maravilla tecnológica en la que queremos disfrutar de joyas como ésta cuanto antes. En segundo lugar, porque no se trata sólo de añadir mejores gráficos, es **una evolución en toda regla que supera en todo a su predecesor**.

Lo mejor de cada casa

Si de Switch se dice que ha tomado prestaciones de todas las consolas anteriores, de su primer Mario Kart

LA ACELERACIÓN AUTOMÁTICA Y LA ANTENA ACERCAN MARIO KART A JUGADORES SIN EXPERIENCIA ALGUNA EN LA SAGA

podríamos decir lo mismo. La base es, evidentemente, el Mario Kart 8 de Wii U, pero vuelven los dos objetos de Double Dash, el Circuito de Batalla 1 de SNES, la batalla de monedas de 3DS, el control con volante de Wii, la pluma, Boo... Y, desde ahí, a crecer en todo. Para empezar en los personajes. Desde los DLC del original se empezó a hablar de que la cosa cogía ➲

Nuevos ítems

Mario Kart 8 ya nos ofreció la burrada de 21 objetos, la cifra más grande hasta la fecha. Incluyó novedades como el 8 (evolución 7) y la súperbocina, ¡el primer objeto capaz de salvarnos del temible caparazón azul! Ahora la cifra sube a 23, y además... ¡podremos tener dos al mismo tiempo! Como en Double Dash, tendremos cajas dobles para coger los dos a la vez.



El ladrón de objetos Boo es como una caja de bombones, nunca sabes lo que te va a tocar. Es un incordio para "la víctima"... y a veces para el que espera robar una estrella y se acaba encontrando con un plátano o un caparazón verde.

La pluma vuelve junto a la evolución del modo batalla. Es tremendamente útil para evitar caparazones, aunque en el original de SNES su uso principal fue para coger atajos. ¿Significará esto que llegarán más novedades?...





El modo batalla soñado

He aquí el salto que eleva a "Deluxe" todo lo visto en Wii U. Mario Kart 8 recibió un aplauso unánime por parte de crítica y público, pero en todo análisis había un "pero": el modo batalla. Se quedó en una pelea de globos sencilla, que además no tenía circuitos bien pensados para ello. Todo ha cambiado, y llega un modo tan grande y completo que "robará" muchas horas de juego a las propias carreras. El pique está servido.

CIRCUITOS

















1 Estadio de Batalla será el más "made in" MK8, con giros y antigravedad. **2 Cielo Azucarado** será bastante abierto... y rosado. **3 Palacio Dragón** tendrá diferentes alturas, interior y exterior. **4 Estación Lunar** será tan variado como espectacular. **5 Pueblo Wuhu** vuelve directamente desde 3DS. **6 Mansión Luigi,** como en GC, estará lleno de pasadizos. **7 Circuito de Batalla 1** es todo un homenaje a la nostalgia y donde más partido sacaremos de la pluma. **8 Parque Viaducto** llega tintado de Splatoon.

MODOS













1 Batalla de Globos es el clásico modo en el que reventar los globos de los rivales. **2 Asalto al Sol** nos pondrá a aguantar el máximo tiempo con el Sol en nuestro poder. **3 Batalla de Monedas** consistirá en coger (y retener) más monedas que el resto. **4 Patrulla Piraña** será un nuevo y frenético modo de policías y perseguidos. **5 Bob-ombardeo** desatará la locura a base de explosiones. **6 Batalla Aleatoria** será una competición que mezclará los modos.

tintes de "Smash Bros. Kart". Link y algunos personajes de Animal Crossing ya están en la parrilla, y la cosa va a más. Ahora contamos con todo lo que añadieron los paquetes extra de Wii U, más **unos invitados muy especiales: los inklings**. Splatoon se ha afianzado en nuestros corazones en un tiempo récord y, justo antes de emprender la segunda gran guerra de tintas, sus personajes se pondrán a los mandos de los kart. Pero no serán los únicos, ya que vuelven de inicio el Rey Boo y Huesitos.

Espectáculo colectivo

Ya sea para jugar solos o con la pantalla partida en dos, Switch hará lucir las carreras con una fluidez impresionante. Para los fans de los números: **1080p y 60 fps. Traducción: una maravilla técnica y jugable**. ¿Y si sacamos la Switch

SALE DE INICIO CON 48 CIRCUITOS, MÁS OTROS 8 DEL MODO BATALLA. MUCHO MÁS QUE NINGÚN OTRO MARIO KART HASTA LA FECHA

de la base? Pues la resolución pasa a ser la de la pantalla, claro está, pero igualmente funcionan todos los modos, incluido el multijugador con pantalla partida. Si os parece que se ve muy pequeño, pues que cada uno lleve su Switch y a sincronizarlas, ya que **Mario Kart 8 Deluxe permite que 8 consolas se conecten entre sí**, sin necesidad de internet, para disfrutar de un intenso y completísimo modo multijugador. Tan completo que esta vez sí llega con un vibrante modo batalla. Bueno, más que uno, **5 modos batalla a disfrutar en 8 escenarios bien diferentes**. Monedas o globos nos sonarán de otras veces, pero innovará con una guerra por equipos en la que las pirañas meten en la cárcel a sus contrincantes. Lo bueno es que habrá una llave-botón que, al



Disfrutar del Kart donde queramos es algo que ya habíamos probado en portátiles... pero nunca con esta calidad, velocidad y número de modos.

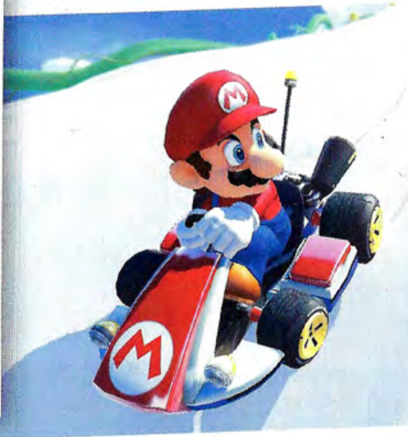
Los Joy-Con serán una pieza fundamental de la experiencia: Podremos separarlos para jugar a dobles sin gastar un euro más.

Es el rey de la fiesta desde SNES. Con piques históricos que, desde N64, permiten pantalla partida para cuatro. ¡Esos épicos azules del último momento!

Cambiar entre los modos es muy sencillo. ¿Te tienes que ir en mitad de una carrera? Enchufa los Joy-Con y llévate el mejor Mario Kart contigo a donde sea.





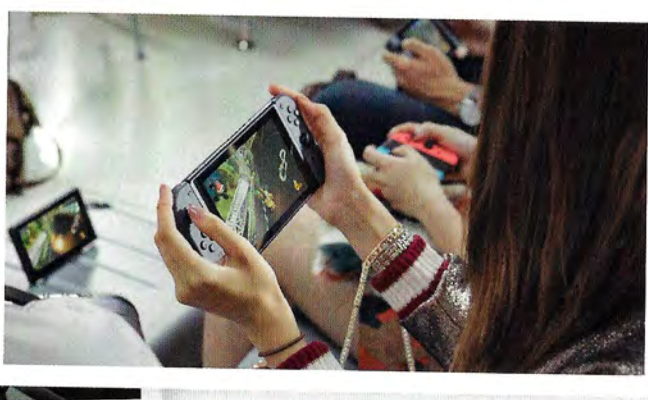


Formas de jugar

Switch tiene inmejorables formas de disfrutar los videojuegos, y este nuevo Kart llega dispuesto a sacar partido de todas ellas... e incluso añadirá alguna más. La experiencia de esta saga siempre ha sido mejor en compañía y ahora, por vez primera, no hace falta ni comprar un segundo mando para picarnos con otro amigo, estemos donde estemos.

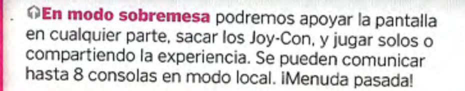


En el televisor es la forma más clásica, y la preparada para jugar con tres amigos más con una sola Switch. También es la más espectacular, ya que alcanza las 60 imágenes por segundo en resolución Full HD. Todo un espectáculo para la vista, que lucirá como nunca.



Como portátil podremos jugarlo en cualquier parte. Además, Switch tiene una autonomía fantástica y las carreras son cortas, de modo que es un juego ideal para llevarlo siempre con nosotros.





En modo sobremesa podremos apoyar la pantalla en cualquier parte, sacar los Joy-Con, y jugar solos o compartiendo la experiencia. Se pueden comunicar hasta 8 consolas en modo local. ¡Menuda pasada!



Ya sea con volante o Mando Pro, podremos controlar el juego con total precisión. Si alucinaste con Mario Kart Wii, sin duda te harás con un volante, pero si lo tuyo es el control clásico, tanto los Joy-Con por separado como el Mando Pro serán tu opción preferida.







pisarla, liberará a nuestros amigos. Lo hemos probado... y os garantizamos que encierra muchas horas de diversión. Eso si el modo online (más completo también que antes) nos deja tiempo para algo. Cierran la lista un versus y un contrarreloj también mejorados.

Un coche campeón

Pero **el motor de esta saga es una jugabilidad sin igual**, un aspecto que se mima hasta el más mínimo detalle. En esta ocasión, además, tendremos más posibilidades que nunca de jugar a nuestro gusto, incluso algunas pensadas exclusivamente para los nuevos en la saga. Digamos que si al amigo o amiga de turno le ponemos a jugar con giroscopio, antena (no caes) y aceleración automática... pues igual no nos gana, pero tampoco se pasa la carrera con Lakitu devolviéndoles a la pista. Incluso desconectando

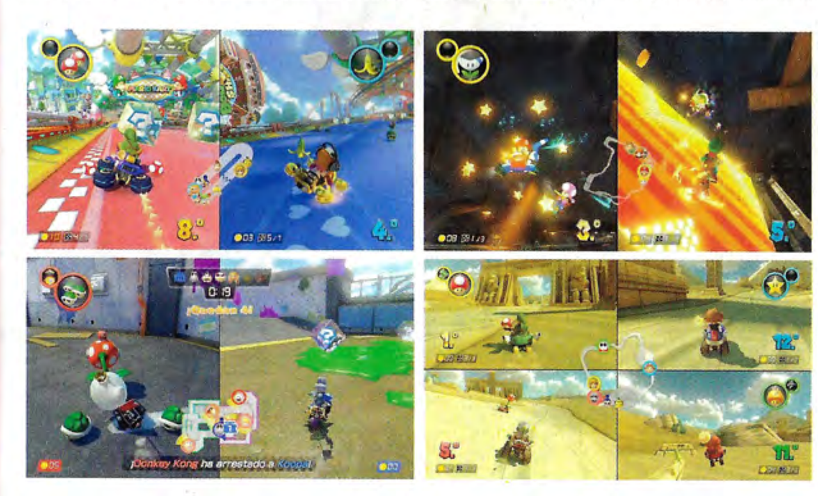
EL GIROSCOPIO FUNCIONARÁ CON TODOS LOS MANDOS, INCLUIDO EL MANDO PRO. NO HARÁ FALTA USAR UN JOY-CON EN HORIZONTAL

ayudas también es el Kart con más opciones, **5 formas de control en total**. Todas válidas para jugarlo, como siempre pasa en Switch, donde y cuando queramos. La consola más deseada ya está aquí, y la saga más divertida está a punto de arrancar motores en ella.



El multijugador más completo

Como y donde queramos... y lleno de modos. Las opciones son tantas que no podemos más que alucinar con la posibilidad de exprimirlas a fondo cuanto antes. Podremos conectar la consola con la de cualquier amigo, usar el mando que prefiramos, controlarlo como queramos, competir online en carreras de 12 jugadores y hasta configurar campeonatos a elección.




Splatoon 2
CARGA SUS TINTAS
Cada vez queda menos para el debut en Switch de las guerras de tintas. Lo probamos en el Global Testfire y os traemos mucha más información sobre lo que dará de sí.

GLOBAL TESTFIRE

Un encuentro online mundial que repite éxito







Cuando hace dos años se creó este evento, el objetivo principal era que descubriésemos el juego. No es nada fácil crear un éxito desde cero en un mercado lleno de sagas "seguras", y Splatoon había que probarlo. El sistema enganchó al momento y fue un éxito instantáneo. Además, desde la versión inicial hasta lo que es hoy día hay un mundo de actualizaciones gratuitas. Para Splatoon 2, la mitad del trabajo ya está hecho y ahora lo que toca es afianzar la saga y pulir todo lo anotado de la primera edición. El pistoletazo de salida no podría haber salido mejor, porque **este nuevo Global Testfire ha sido un éxito total.** En primer lugar, en cuanto a infraestructura, ya que (al menos en nuestro caso) **las partidas han funcionado con una perfección asombrosa**. En Switch vamos a empezar a pagar por el online por vez primera en Nintendo, pero si es para poder jugar siempre así de bien, bienvenido sea. Por otro lado, comprobamos que va a ser lo que soñábamos: **un glorioso más de lo mismo, pero mejor**. Es cierto que, de inicio, cuesta no tener el mapa siempre en las manos, pero te acostumbras rápido y pronto sólo empiezas a disfrutar de las nuevas dinámicas, movimientos, armas... y lo vuelves a pasar genial pintándolo todo.



¡Hay que jugar en equipo! Si liquidas a 7, pero pierdes la partida, de poco te habrá servido.



Siempre veremos a quien nos haya liquidado. Si hubiéramos usado el Salto Explosivo...



El mapa ha cambiado y sus controles en partida también.



Los equipos se iban formando de forma aleatoria y sin cambiar de armas. Es lo más ágil, pero también provoca a veces formaciones algo descompensadas.

CAMBIOS EN LA JUGABILIDAD

Novedades clave del asalto a Switch

Splatoon 2 ya está en camino y cada vez tenemos más información entintada sobre lo que va a traer. El "Centro de Investigación de Cefalópodos" está que arde con imágenes del grupo de música, de las armas... ¡y todo lo que está por llegar! Además, como pasó con la primera parte, ya está confirmado que será un juego que **crecerá constantemente** a lo largo de los meses. De hecho, Splatoon va por la versión 2.12.0 y ya se han triplicado los contenidos originales. A día de hoy, y tras el Testfire, sí que nos podemos hacer una primera gran idea de cómo han evolucionado los inklings en este par de años. Según los creadores, el tiempo ha pasado igual para ellos (lo veremos en el modo individual y la plaza), así que **los personajes están madurando junto al juego.** Serán tan duros que controlarán dos armas a la vez, no usarán el mapa todo el tiempo, y no necesitarán conectarse a internet para competir. Ah, y es Switch, así que se verá mucho mejor y lo podremos llevar con nosotros a cualquier parte.



PODEMOS ELEGIR entre stick derecho o control por movimientos con cualquier mando, pero ojo, que han cambiado varios ajustes.



EL DIFUSOR DUAL marca la nueva era y seguro que llegarán muchas más armas. También contaremos con el arsenal conocido de Splatoon.



LA CAMPAÑA PARA UN JUGADOR irá mucho más lejos de los visto en la primera parte y nos dará más datos sobre la historia de estos seres.



LLEGA LA FIESTA DE TINTA TOTAL gracias a la comunicación local entre consolas... y al online, claro.



ES EL CAMBIO MÁS "DURO", ya que era de gran ayuda. Sin embargo, está perfectamente integrado en la jugabilidad y funciona de lujo.

HABLA CON TU EQUIPO

A TRAVÉS DE LA APP DE SWITCH que llegará a los smartphones se ampliará aún más la experiencia de juego. Tendremos nuevas opciones como (al fin) el chat de voz.



NUEVOS ESCENARIOS

El campo de batalla se renueva

Ambos escenarios nos han encantado y, aunque no son de los más complejos, ofrecen muchas posibilidades y alturas diferentes para atacar con estrategias variadas. Splatoon empezó con 5 y terminó con 16, ¿cuántos tendremos aquí?



BARRIO CONGRIO

Este escenario ancho propició grandes enfrentamientos en el centro. Su diseño recuerda al del Jardín Botánico, pero con más juego de alturas. Con esas calles, anchas pero cortas, y tanta cuesta, se ve que estaba pensado para sacar partido del nuevo difusor dual... y así fue. Aunque es suficientemente estándar como para que ningún arma nos dejase para nada vendidos.

GIMNASIO MEJILLÓN

Más alargado y, a la vez, con más zonas periféricas. Dio algo más de variedad a los combates. Recuerda bastante al Complejo Medusa, y ya nos imaginamos unas buenas partidas del modo Torre en él. Los cargatintas sacaron claramente más partido a su disparo que en el Barrio Congrio, mientras los rodillos caían como moscas. También aquí usamos más a menudo el supersalto, ya que volver al centro del combate es más difícil tras caer.







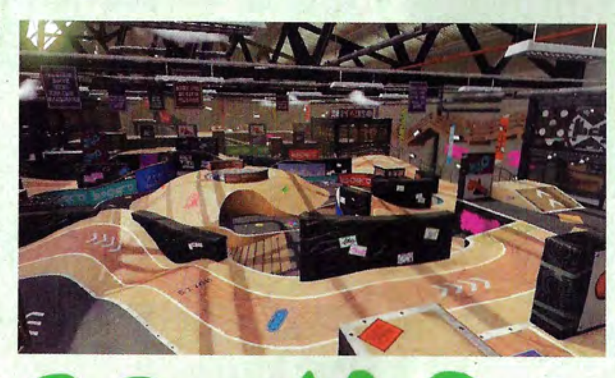






TIBURÓDROMO

Se anunció justo después del evento, así que no hemos podido examinar sus posibilidades. Está inspirado en circuitos de BMX y se ve que tiene mucho terreno liso, poco desequilibrio de alturas y mucho muro desde el que protegernos y atacar. Pinta bueno para rodillos, está claro.







ARMAS

Llegan novedades y se mantienen los clásicos

Entre las armas principales ya estrenamos la primera nueva incorporación, pero fue en las secundarias y los extras donde más novedades encontramos. Además, algunos detalles de las armas de siempre han cambiado, por lo que hay aspectos de la jugabilidad que nos abren nuevas estrategias.

DIFUSOR DUAL

La nueva arma fue la sensación, claro. Sueltan mucha cantidad de tinta y muy rápido y, aunque no llegan demasiado lejos, es suficiente. Además, disparar agachados y girar por el suelo es una pasada: esquivamos el tiro enemigo y le atacamos desde un nuevo ángulo. Muchas ganas de explorarla más a fondo cuanto antes.



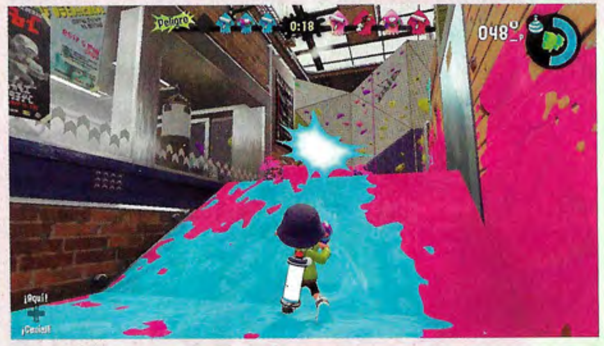
RODILLO

Puestos a pintar el suelo, son lo mejor de lo mejor. Además, de un único golpe pueden machacar al rival. Ahora también pueden usarse mientras se salta y tuvieron un gran especial.



LANZATINTAS

El arma básica y la ideal para empezar a jugar. Tintan bien el suelo, son buenos para media distancia, tienen buena cadencia... Un uso común es disparar mientras retrocedes.



CARGATINTAS

La última de las cuatro disponibles en el evento funciona más o menos como de costumbre: cargas... y súperdisparo. Como novedad, ahora podemos aguantar la carga unos instantes como calamar.

TINTRALLADORA

Una de las confirmadas que no hemos tenido en el Testfire. Se trata de una especie de cargatintas, pero que suelta ráfagas en lugar de un disparo único. ¡Son brutales!







DERRAMATIC

Las más particulares, y el terror de las cargatintas. Con ellas podemos lanzar un chorro capaz incluso de sortear una pared. Tienen una cadencia lenta, pero son útiles para acabar con esos inklings tan molestos que atacan desde arriba.





CAMPEONATO DE EUROPA DEL SPLATOON

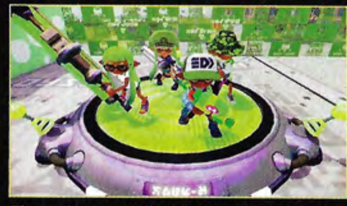
EL PASADO 1 DE ABRIL tuvo lugar el ESL Go4Splatoon Europe Grand Final, y pudimos seguir en directo sus casi tres horas de competición. Como aperitivo, una exhibición del esperado Splatoon 2.



Por momentos teníamos todos los ángulos para no perder detalle de la acción.



La retransmisión contó con presentadores que comentaban las partidas en vivo.



El equipo español Hokusai Squad fue invitado a la exhibición de Splatoon 2.



Para los ganadores, nada menos que una Nintendo Switch. ¡Ya quisieran muchos!

ARMAS ESPECIALES

Entre las que pudimos probar y las confirmadas, la lista empieza a ser tan interesante como la de las propias armas principales. Sin duda aquí es donde la imaginación de los creadores se libera del todo... ¡vaya pasada de equipo!

BOMBA DESLIZANTE

¡Fue letal en el Global Testfire! Se desliza tintando mucho tras de sí, y acaba con el rival al tocarlo. Podemos lanzarla directamente en línea recta... ¡o incluso hacerla rebotar contra la pared!



LANZAMISILES

Hay que cogerle el punto, pero cuando la dominas puede causar estragos. Marcas varios objetivos y ahí va una lluvia de misiles. Lo malo es que, entre tanto, nos quedamos muy vendidos.



PROPULSOR

Toda una revolución estratégica. Con él podemos sobrevolar muros, atacar desde el aire y ser inaccesible para rodillos y armas cortas. En lo que subimos y bajamos somos algo vulnerables.



RAYO TINTÓDICO

Confirmado, pero por estrenar. Es un chorro de tinta a presión que, en sus primeros instantes, es capaz de atravesar muros con sus ondas. ¡Con lo bien escondido que se creía ese rival!



SALTO EXPLOSIVO

¡Qué pasada! El inkling da un mega salto... y cae dando un golpe devastador en el suelo. Puede eliminar a varios enemigos de un solo golpe y marcar la diferencia en la contienda.





Switch pega fuerte

Nintendo Switch apuesta con fuerza por el género de la lucha, con clásicos atemporales nacidos en los salones como la saga King of Fighters, ya en su catálogo, y con una de las propuestas más originales que se han visto jamás en el género: el espectacular ARMS.







➲Elige entre nuevos y originales personajes, como Ribbon Girl, Spring Man, Master Mummy o Mechanica, configura tus brazos a tu gusto, y enfréntate a los demás púgiles usando tus Joy-Con.

ARMS

El Punch-Out de nuestro tiempo

- NINTENDO
- LUCHA
- PRIMAVERA 2017

Cada vez que Nintendo lanza una nueva consola, los cimientos del mundo de los videojuegos se tambalean. Una vez más, nos espera una lluvia de originales propuestas nunca vistas, como es el caso de Arms, una de esas novedades capaces de enfocar un género clásico desde una perspectiva tan genial como diferente. Se trata de un simulador de boxeo, futurista y fantástico, en el que los brazos de los contendientes se estiran como muelles, y donde utilizaremos los Joy-Con a modo de guantes. A través de sencillos movimientos, y un par de botones, podremos mover a nuestro personaje, saltar, soltar movimientos especiales y hasta ejecutar combos. Todo tan fácil como para que casi cualquiera pueda "sentarse" a jugar. Pero controlar a cada personaje a la perfección será otra historia, y lo mismo pasará con las técnicas, ya que un leve gesto de muñeca puede marcar la diferencia entre la gloria y besar la lona.

Se podrá jugar solo contra la CPU, pero está claro que la verdadera diversión del juego se explotará en el multijugador, y para ello ofrecerá múltiples posibilidades. Para empezar, tendrá un completo modo online, pero además podremos jugar en una consola (con dos pares de Joy-Con) o conectando dos consolas en comunicación inalámbrica local. Sea como fuere, y siguiendo los pasos de Splatoon con los shooter, la lucha pronto tendrá un novedoso referente. ●

LOS SENSORES DE MOVIMIENTO SERVIRÁN PARA ATACAR Y MOVERNOS DE LA FORMA MÁS INTUITIVA POSIBLE

➲La pantalla partida permitirá jugar a dobles, teniendo cada jugador la mejor perspectiva para el combate. El mismo corte vertical visto en MK8 Deluxe.





➲¡Novedades! Entre el modo en primera persona, el dos contra uno y el editor, esta edición innova en más de lo esperado.

ULTRA SF II:
The Final Challengers
La última revisión del gran clásico

■ CAPCOM ■ LUCHA ■ 26 DE MAYO

La inmortal saga de Capcom se estrenará en breve en Switch con la versión definitiva del mítico Street Fighter II. Imaginad un Super SFII Turbo, con los gráficos rediseñados en Full HD, las voces de SFIV y dos nuevas versiones de Ryu y Ken: Evil Ryu y Violent Ken. Personajes con nuevos movimientos y un aspecto diferente. Aunque looks precisamente no van a faltar, ya que se estrena un editor de colores para que personalicemos al máximo a los luchadores. Además, vendrá con grandes y exclusivos extras, como participar en combates cooperativos (de dos jugadores contra la CPU) en el modo Combate Dúo, y hasta podremos ponernos en la piel del mismísimo Ryu en el Camino del Hado. Aquí lucharemos en primera persona... ¡ejecutando las magias con los Joy-Con! A todo esto habrá que sumar las ventajas ya habituales de tenerlo en Swiith, como el poder jugar en cualquier parte... incluso para dos jugadores, gracias a los dos Joy-Con y al modo sobremesa. ¡Que llegue ya! ●

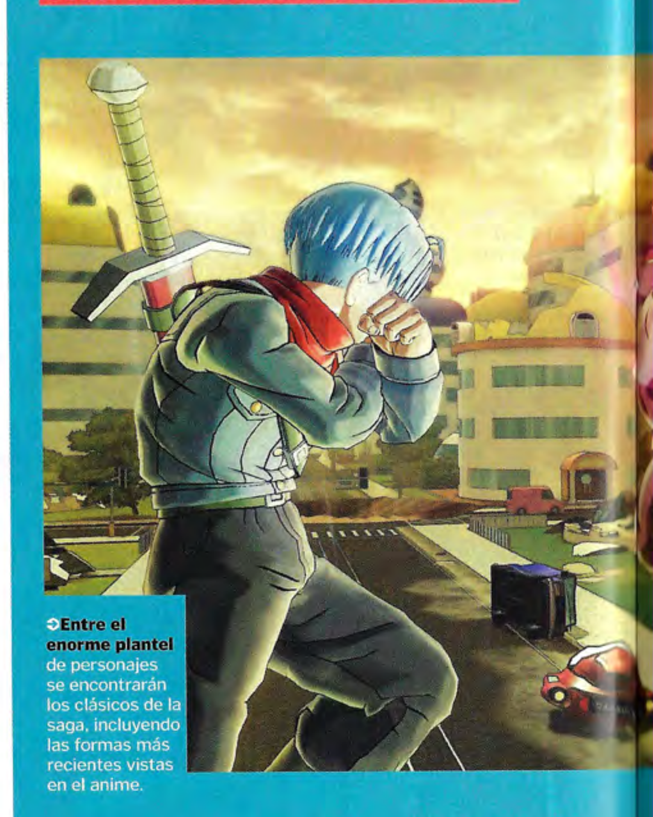
Dragon Ball
Xenoverse 2
Vive el manga de Akira Toriyama

■ NAMCO BANDAI ■ LUCHA ■ 2017

La saga de manga y anime más popular se estrenará en Switch por todo lo alto con la segunda entrega de Dragon Ball: Xenoverse. Al igual que en el juego original, crearemos un personaje y, con él, viviremos algunos de los momentos más espectaculares de la serie. Nuestra tarea en esta nueva entrega será dura: evitar que unas malvadas fuerzas alteren el transcurso de varios acontecimientos históricos en los que, claro, estaban presentes Goku, Vegeta, Piccolo y compañía.

La abrumadora propuesta de Dimps (compañía que desarrolló Street Fighter IV) permitirá al jugador participar en todo tipo de combates, aprender nuevas técnicas y conseguir elementos con los que personalizar al personaje. Ah, y si lo tuyo es jugar con los clásicos, Dragon Ball, Xenoverse 2 pondrá a tu disposición... ¡más de cien luchadores! ¿Será capaz de superar el plantel del increíble Tenkaichi 3? Y hablando del éxito de Wii... Soñamos con hacer el Kame Hame Ha con los Joy-Con. ¡Ojalá se pueda! ●

PARECE CONFIRMADO QUE LA VERSIÓN PARA SWITCH DEL JUEGO DE NAMCO BANDAI INCLUIRÁ UN NUEVO MODO COOPERATIVO LOCAL



➲Entre el enorme plantel de personajes se encontrarán los clásicos de la saga, incluyendo las formas más recientes vistas en el anime.

Selecciona la especie, personaliza el aspecto de tu personaje y sumérgete en el universo Dragon Ball. El objetivo será evitar que los "malosos" cambien el transcurso de la historia.

A medida que superemos diferentes misiones, conseguiremos movimientos y técnicas para el personaje.

Bojack llegó en un DLC a la versión original de Xenoverse 2. Esperemos que en Switch aparezcan todos de inicio.



The KoF '94 y '98

■ SNK ■ LUCHA ■ YA DISPONIBLES

Dos de los clásicos que asentaron las bases de la lucha tal y como la conocemos están en Switch. Por un lado, KOF '94, el juego que presentó por primera vez el sistema de lucha 3vs3 y, por otro, el que aún es considerado por muchos (casi veinte años después) el mejor juego de lucha de la historia: KOF '98. Indispensables para los fans del género.



Waku Waku 7

■ SUNSOFT ■ LUCHA ■ YA DISPONIBLE

Tras una apuesta de lo más seria con Galaxy Fight, Sunsoft perdió la vergüenza en el género de la lucha en NeoGeo con Waku Waku 7. Lucha 2D con estética anime, un diseño de personajes de lo más original y muchísimo humor, aderezado con un sistema de juego profundo y repleto de técnicas especiales. Un título algo menor, pero muy particular.



World Heroes Perfect

■ ADK ■ LUCHA ■ YA DISPONIBLE

Tras Fatal Fury, Neo Geo tuvo un cartucho aún más en la línea de SFII. Se llamó World Heroes, y Perfect fue su mejor (y última) entrega. Incluye 19 personajes (tan particulares como Rasputín o Juana de Arco), el brutal Special Move... y horas de diversión sin gastar 5 duros.

YO-KAI WATCH 2: Carnánimas/Fantasqueletos

Los Yo-kai vuelven a 3DS con una aventura mucho más grande.





Género **Rol**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
nintendo.es





Tras los hechos del primer juego, Nathan ha perdido el Yo-kai Watch y sus recuerdos sobre los Yo-kai. Por si todo eso fuera poco, tendremos que viajar al pasado y parar una lucha entre Carnánimas y Fantasqueletos.



Ganarnos la amistad de los Yo-kai será crucial para progresar en la aventura. Usa la lente mientras combates para descubrir sus comidas favoritas.



Hay minijuegos por doquier, desde cenar pulsando botones a un determinado ritmo, hasta participar en carreras de bicis como ésta. ¡Vamos en cabeza!



Batallas contra jefes

Al igual que en la primera entrega, tendremos que enfrentarnos a jefes finales muy poderosos con los que no podremos entablar amistad.

PUNTO DÉBIL: cada Jefe tiene uno diferente, márcalo como objetivo para centrar los ataques en él.

FÍJATE EN TUS YO-KAI: Las animaciones nos indican si vaguean o son espiritados.

Los Yo-kai han vuelto a 3DS con una aventura totalmente nueva, ¡y por partida doble! **YO-KAI WATCH 2: Fantasqueletos / Carnánimas** nos reúne con viejos amigos y nos presenta a otros totalmente nuevos. La historia tiene lugar justo tras los hechos de la primera entrega. Nathan, nuestro protagonista, y dueño del Yo-kai Watch, es el vínculo entre humanos y Yo-kai, lo que no agrada mucho a dos malvadas Yo-kai, que provocan que pierda su querido reloj... y los recuerdos sobre sus amigos sobrenaturales. Por si todo eso fuera poco, pronto descubrimos que, para frustrar sus planes, necesitamos viajar sesenta años al pasado y descubrir los misterios de Antigua Floridablanca y del **Yo-kai Watch modelo cero**.

Una vez que recuperemos el reloj ya tendremos un amigo Yo-kai, pero no es suficiente. Si queremos hacer más amigos tenemos que explorar los escenarios y estar atentos al radar que nos indica la proximidad y rango de los ➲

MANTIENE MISMA ESENCIA, PERO ESTA ENTREGA AÑADE UN GIRO DE TUERCA A LA EXITOSA FÓRMULA DE YO-KAI WATCH

NO DEJES DE VIAJAR

En YO-KAI WATCH 2 estamos gran parte del tiempo viajando entre diferentes localizaciones. Prácticamente todas las del primer juego están de vuelta y, por si eso fuera poco, se introducen bastantes localizaciones totalmente nuevas del mundo de YO-KAI WATCH, como el pueblo de Vellón o la ciudad pesquera de San Fantástico. También tenemos que retroceder sesenta años en el tiempo y descubrir los misterios de Antigua Floridablanca. La bicicleta está de vuelta, pero en esta ocasión quizá sea más útil utilizar alguno de estos medios de transporte:



Viajar en tren facilita que lleguemos a lugares muy lejanos, antes inaccesibles.



Trielespejo es el Yo-kai que nos permitirá viajar entre pasado y presente.



Telelespejo nos facilita desplazarnos entre sitios que ya hemos visitado.

Carnánimas y Fantasqueletos: las diferencias

Las dos ediciones de YO-KAI WATCH 2 nos presentan la misma historia, pero, dependiendo de si elegimos una versión o la otra, podremos entablar amistad con diferentes Yo-kai. La edición **Fantasqueletos** tiene como Yo-kai exclusivos a: **Aracnio, Robonyan 2.0, Babamandra, Venocto, Falsillo y Bronquereta**, mientras que los Yo-kai exclusivos de la edición **Carnánimas** son: **Eleganfibio, Kyubi, Sailornyan, Chícople, Bergantín y Záppingla.** ¡Te toca elegir!



Aracnio y Eleganfibio, respectivos líderes de Fantasqueltos y Carnánimas.



El poderoso Venocto, será uno de los Fantasqueletos más importantes.



El misterioso Kyubi simpatizará con el bando de las Carnánimas.



Sailornyan es una de las Yo-kai que podremos encontrar en la edición Carnánimas.



Robonyan 2.0, sin embargo, es exclusivo de la edición Fantasqueletos.





Este es Gladio, del Team Skull, un rival duro de pelar. Los miembros de Team Skull son villanos carismáticos y peligrosos, de los mejores de la saga sin lugar a dudas.

¡Qué pesadilla!

Cuando los niños salen por la noche, es posible que acaben dentro de la Pesadilla Súbita. Aprovecha para recoger orbes oni y obtener jugosas recompensas Yo-kai.

Nébula
¿Los Fantasqueletos o los Carnánimas? ¿Con qué bando irás, Nate?

Yo-kai cercanos: a **mayor rango, mejores atributos** poseen. Para poder encontrar Yo-kai de rangos superiores, tendremos que **mejorar el reloj en Segundos Relojes**. Si estamos en la zona adecuada, toca sacar la lente y buscar un ente escondido. **Ganarnos la amistad** de los Yo-kai es algo **totalmente aleatorio**, pero podemos aumentar las posibilidades si les damos algún alimento. Utiliza la función objetivo en la pantalla de combate para saber qué alimentos prefiere cada criatura.

Igual que el primer juego, los combates son en tiempo real y nuestro equipo está formado por seis Yo-kai colocados en círculo, aunque en realidad sólo luchamos con tres de ellos de forma simultánea. Atacan (o vaguean) de forma automática, pero tenemos que estar atentos a la pantalla táctil para poder utilizar los ataques especiales llamados **Animáximum,** o para purificar a los Yo-kai que hayan sido espiritados, un equivalente a los problemas de estado de otros RPG. Como veis, un sistema de juego prácticamente idéntico al de la primera aventura.



Dos ediciones

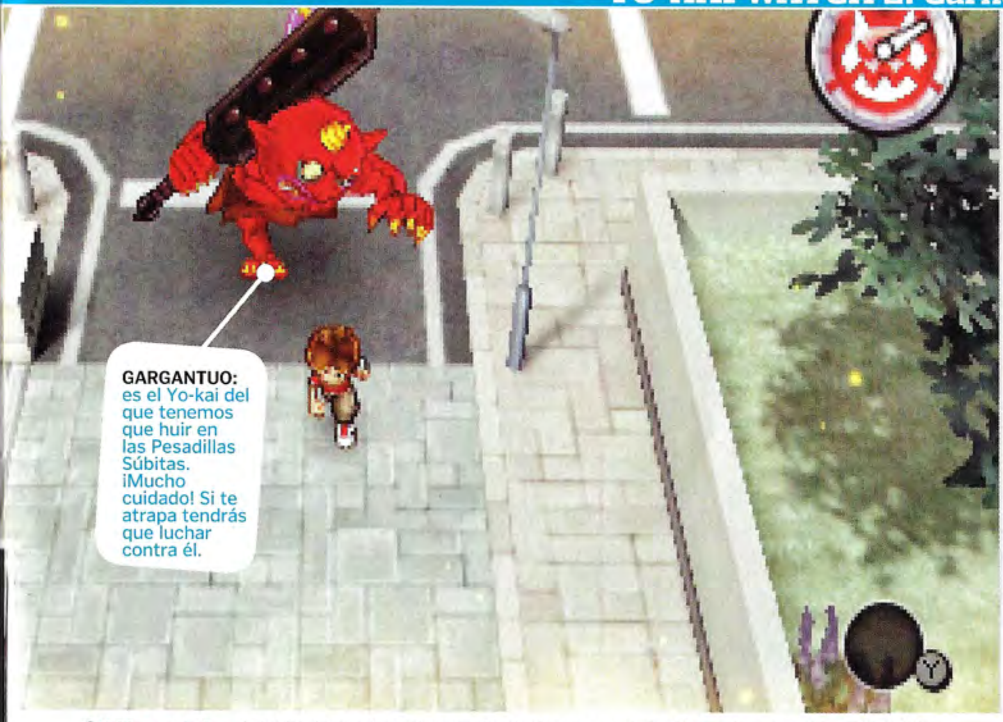
¿Fantasqueletos o Carnánimas? Elige sabiamente una edición porque pese a que la historia es la misma, los Yo-kai que aparecen son diferentes. ¡Necesitarás un amigo para tenerlos todos!

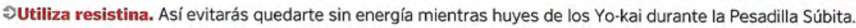
Nuevas zonas

También repite **Floridablanca,** pero, ¡tenemos buenas noticias! En YO-KAI WATCH 2 accederemos

LOS COMBATES MANTIENEN LA ESENCIA ÚNICA DE YO-KAI WATCH Y SE MEJORAN CON EL NUEVO Y GENIAL RELOJ







Utiliza resistina. Así evitarás quedarte sin energía mientras huyes de los Yo-kai durante la Pesadilla Súbita.



Busca Yo-kai en los lugares más insospechados, como debajo de este coche.

Yo-kai WATCH Blasters

Desde nuestro Yo-kai Pad, donde aparecen las aplicaciones, podremos acceder a este minjuego, donde tomamos el control de nuestros Yo-kai en la Pesadilla Súbita. Elige bien tu rol: **Sanador, Atacante, Tanque o Comando.**



Nuestro objetivo es acabar con Gartantuo, el poderoso Yo-kai que habita en la Pesadilla Súbita.



Después de la historia exploraremos nuevas mazmorras.

Nathan protagoniza el juego y la serie de televisión, pero también podremos elegir controlar a Katie, su amiga y compañera de clase.

a nuevas localizaciones, como el rural pueblo de **Vellón** (donde vive la abuela del protagonista), la lujosa Torre Excelencia de **Florida Alta**, la maravillosa costa de **San Fantástico**... Sin olvidarnos, por supuesto, de **Antigua Floridablanca**. Gracias a los viajes temporales podremos ver una fiel recreación del pasado de la ciudad de nuestro protagonista. Todas las zonas del juego tienen su propio encanto, y se diferencian muy bien entre sí. Además, esconden varios secretos que tendremos que descubrir para ir avanzando... al tiempo que cumplimos misiones principales y secundarias.

Mejor en compañía

En esta nueva entrega podemos disfrutar de toda una serie de características que se benefician de la **conectividad local y online** de la consola. Esto incluye **Streetpass**, que nos permite obtener datos sobre otros jugadores (como sus aficiones, aspiraciones y preocupaciones), así como la cantidad de trofeos que han desbloqueado y el porcentaje de Yo-kai de los que se han hecho amigos. Las funciones en línea del título nos permiten retar a nuestros amigos a **combates Yo-kai**, o realizar encuentros aleatorios **contra personas de todo el mundo**. También hay una opción para crear **equipos Yo-kai** predeterminados que se ajusten a cualquier situación, y así estar preparados para combatir en cualquier momento, y además podemos realizar **intercambios de medallas** de Yo-kai con amigos. Respecto al modo local, tenemos intercambios y

Las aplicaciones

Gracias a nuestro Yo-kai Pad, podremos acceder a un sinfín de aplicaciones muy útiles para nuestra aventura, desde consejos y ayuda, hasta consultar los trofeos que tenemos, retar a nuestros amigos a un combate Yo-kai, consultar el parte meteorológico, buscar Yo-delicuentes, hacernos fotos con los Yo-kai... ¡y aún mucho más!

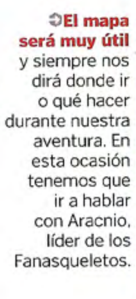


Atacaremos en tiempo real en el nuevo modo Yo-kai Watch Blasters.

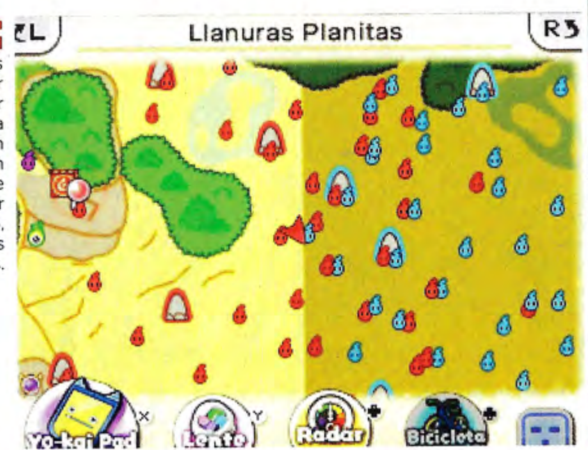


Podemos retar a otros jugadores gracias a la aplicación de combate.

MÁS DE 380 YO-KAI QUE ENCONTRAR, Y CON LOS QUE ENTABLAR UNA AMISTAD ÚNICA



El mapa será muy útil y siempre nos dirá donde ir o qué hacer durante nuestra aventura. En esta ocasión tenemos que ir a hablar con Aracnio, líder de los Fanasqueletos.



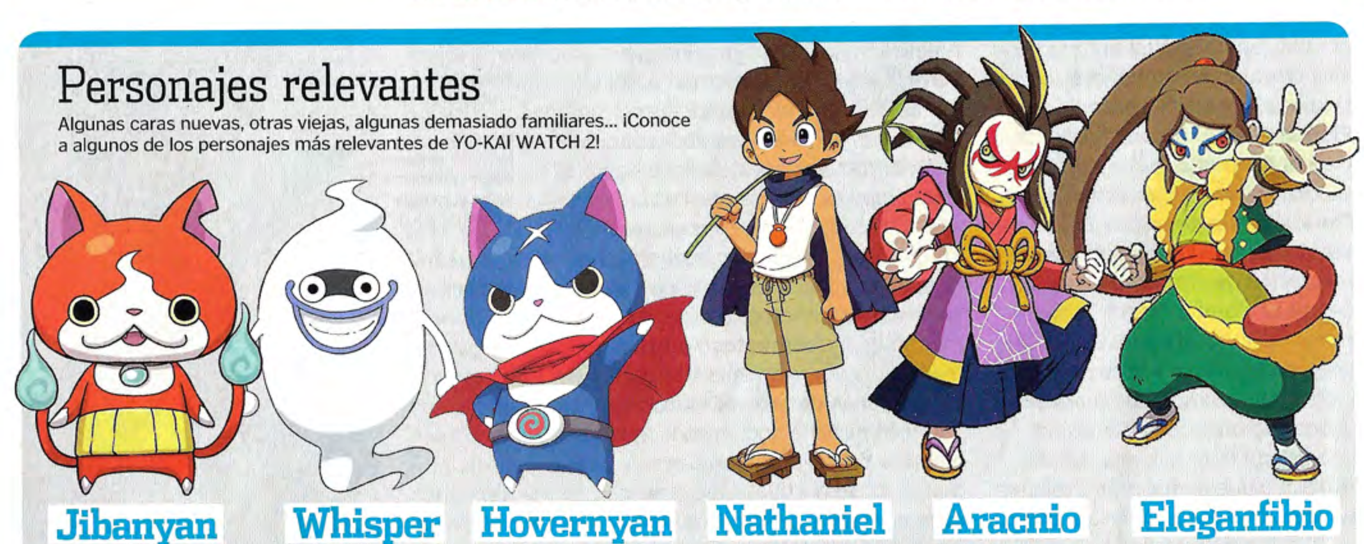




Parece calmado, pero está teniendo lugar una terrible batalla entre Carnánimas y Fantasqueletos.

Personajes relevantes

Algunas caras nuevas, otras viejas, algunas demasiado familiares... ¡Conoce a algunos de los personajes más relevantes de YO-KAI WATCH 2!



Jibanyan
En esta ocasión, nuestro amigo felino tendrá un especial protagonismo en el juego.

Whisper
El asistente Yo-kai más alegre ha vuelto y nos acompañará allá donde vayamos.

Hovernyan
Este Yo-kai gato nos pedirá que viajemos al pasado para ayudar a un viejo amigo suyo...

Nathaniel
Este personaje que tanto se parece a Nathan es nada más y nada menos que su abuelo.

Aracnio
El líder de los Fantasqueletos. Se la tiene jurada a los Carnánimas.

Eleganfibio
Jefe de las Carnánimas, enemigos mortales de los Fantasqueletos.





¡Disfruta de las vacaciones!

La exploración es crucial para acabar encontrando todos los misterios y secretos del mundo del juego.



Hay que seguir a los Yo-kai con la lupa para luchar con ellos. Rápido, huirán si pueden!



Cada Yo-kai tiene su propio encanto y sus nombres son desternillantes.

Nuevo reloj

El Yo-kai **Watch modelo cero** trae nuevas funciones, como el **animáximum G**, que reúne la fuerza del animáximum de los Yo-kai contiguos para hacer ataques devastadores. ¡Aprovéchalos!



Gira la rueda para elegir los Yo-kai que van a enfrentarse al enemigo, y evita que sufran más daño los que tiene poca salud.



Algunos Yo-kai nos atacarán nada más vernos. Tened mucho cuidado si vuestros Yo-kai están débiles, o si no tenéis objetos curativos.

CARNÁNIMAS Y FANTASQUELETOS SIENTAN LAS BASES DEL AMPLIO FUTURO DE LA SAGA DE JUEGOS DE YO-KAI WATCH

combates, pero también podemos jugar en compañía al modo **Yo-kai Watch Blasters**, aunque, desgraciadamente, carece de funciones online. En la pantalla tendremos la opción de activar o desactivar el modo online para que nuestros amigos sepan si estamos en línea, y puedan así retarnos o sugerirnos un intercambio.

Una evolución lógica

Los gráficos del juego y el apartado sonoro se mantienen en la línea de su predecesor con ligeras mejorías, conservando la esencia que ha hecho única a la serie YO-KAI. Las bases marcadas por la primera entrega se expanden, y dan como resultado un título que nos ofrece horas y horas de diversión que no se ven limitadas por la historia: tras acabarla, aún podremos explorar nuevas mazmorras, hacer amistad con nuevos Yo-kai, acceder a nuevas misiones secundarias... Siempre hay una petición que completar, o un sitio que explorar, en un mundo que rezuma carisma y humor por los cuatro costados.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Continuistas respecto al primer juego, con pocas diferencias.

Diversión ★★★★
Su sistema de combate es algo complejo, pero muy divertido.

Sonido ★★★
La esencia musical se mantiene intacta y hasta mejora.

Duración ★★★
La historia se queda algo corta, pero ofrece mucho después.

(+) Nuevos Yo-kai, nueva historia, nuevo mapa y nuevas opciones jugables.

(−) La historia puede quedarse algo corta, sigue habiendo muchos Yo-kai muy similares...

Te gustará...

Más que...	Y menos que...
 YO-KAI WATCH	 Pokémon Sol y Luna

Nuestra opinión

Una digna secuela del éxito del momento

YO-KAI WATCH 2 nos espirita en una aventura totalmente nueva, con mucho humor y divertidos combates. Es cierto que la historia podría ser un poquito más larga, pero tiene muchos extras.

Total


89

EL DATO
Llega a Switch uno de los indies más importantes de Wii U y 3DS. Y, además, en su versión más completa.

Nintendo eShop



Descargas Switch



Género **Plataformas**
Compañía **Yatch Club**
Jugadores **1-2**
Precio **24,99 €**
yatchclubgames.com



Argumento
Shovel Knight y Shield Knight eran dos caballeros que disfrutaban de una vida placentera y llena de aventuras. Sin embargo, un día, Shield Knight desapareció y Shovel decidió ir en su busca. En ese instante comienza un juego repleto de humor, aventuras, saltos y... ¡palazos!

Shovel Knight: Treasure Trove

El Caballero de la Pala os necesita... de nuevo.

En 2014, una pequeña empresa llamada Yatch Club Games lanzó Shovel Knight, un juego muy ambicioso que pretendía convertirse en un clásico moderno. La cosa no podía haberles salido mejor y Shovel Knight se destapó como uno de los indies más importantes de Wii U y 3DS. Ahora, el Caballero de la Pala llega a Switch en una edición definitiva y cargada de contenido.

El humor por bandera

La historia es simple. Somos Shovel Knight, un caballero que, armado con una pala, busca recuperar a su compañera Shield Knight, quien ha sido raptada por la Hechicera. Sin embargo, no será una tarea sencilla, ya que tendremos que superar las pruebas y combates finales contra los ocho Caballeros de la Orden sin Cuartel, otros paladines como nosotros, pero que han sido seducidos por el lado oscuro. Esta aventura nos llevará a través de un montón de niveles diferentes, plagados de plataformas, enemigos y jefes finales. Sin embargo, la edición Treasure Trove **incluye las dos expansiones de Shovel Knight**. En una controlaremos a Plague Knight, uno de los Caballeros de la Hechicera, y en la otra manejaremos a Spectre, otro de los "malos" del juego original. Este último cambiará por completo la jugabilidad, haciendo la partida más rápida, divertida y frenética, además



¡amiibo al rescate!
Además de quedar genial en la estantería, los amiibo desbloquean extras. En Shovel Knight, el amiibo del caballero nos permitirá invocar a un mini-caballero. Nos ayudará a encontrar tesoros ocultos e intentará dañar al enemigo.





Artísticamente es un juego precioso, tan fiel a los 8 bits que podemos imaginarlo funcionando en la propia NES... como un juego puntero de última hornada, claro está.



Los jefes nos esperarán al final de cada fase y serán bastante complicados. Antes del combate habrá conversaciones que nos permitirán conocerlos mejor.



LA BARRA superior es muy importante. Es donde tenemos la información de la salud, el oro y el poder que nos queda.

LOS TESOROS son vitales, ya que permiten comprar ítems. Hay nuevas armas, objetos que nos dan más salud, energía, armas mejores para el combate y más armaduras.

Mejor jugar en compañía

Podemos jugar solos o en pareja. Además, con los Joy-Con en horizontal no tendremos que comprar más mandos.

Specter of Torment

Treasure Trove incluye las dos expansiones lanzadas hasta la fecha. Sin embargo, si ya hemos jugado el juego original y sólo queremos comprar la nueva expansión, podremos hacerlo por separado. Os avisamos de que la jugabilidad cambia radicalmente, volviéndose más frenético gracias a los poderes de Specter.





Olvidad las plataformas, con Specter jugaremos de forma mucho más agresiva.

LA HISTORIA TIENE MUCHO PESO Y SU SENTIDO DEL HUMOR NOS SACARÁ VARIAS SONRISAS

Además de a Shovel Knight, podremos controlar a Plague Knight y a Specter of Torment (cuyas habilidades cambiarán el juego completamente).

de servir para ampliar la historia y dejarnos **más de 15 impagables horas de diversión retro**.

Shovel Knight tiene un control que es una auténtica delicia, además de un apartado audiovisual que os enamorará, ya sea en la tele o en la pantalla de Switch. Es uno de esos juegos adictivos, divertidos, que no cansan nunca, que recordaréis con cariño, y que hay que tener sí o sí en la colección de Switch.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Casi podría funcionar en una NES, pero está más que cuidado.

Diversión ★★★★
Esencia de clásico arcade con un montón de contenido.

Sonido ★★★
Las melodías "chip-tune" acompañan la acción a la perfección.

Duración ★★★
En total se irá por encima de las 15 horas, pero es rejugable.

Es todo un reto y precioso artísticamente. Además, la historia no está nada mal.

Peca de poco innovador en algunas fases concretas. Que no soportes los 'pixelacos'.

Nuestra opinión

Un clásico moderno, que casa de lujo con Switch

Ha pasado por muchas plataformas, pero Switch nos permite jugar como y donde queramos, además de en solitario o con amigos. A poco que su estética no te espante, verás que es una joya.

Te gustará...

Más que... 1-2 Switch



Más que... Has Been Heroes

Total

89





EL DATO
I am Setsuna es el primer título del nuevo estudio creado por Square Enix denominado Tokyo RPG Factory



Nintendo eShop



I am Setsuna
Descargas Switch



Género **Rol**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
www.iamsetsuna.com



Argumento
Esta aventura nos pone en la piel de Setsuna, una chica que debe recorrer un largo trayecto, hasta las llamadas Last Lands, para llevar a cabo su misión: ofrecerse a un demonio como sacrificio para salvar a su pueblo.

I am Setsuna

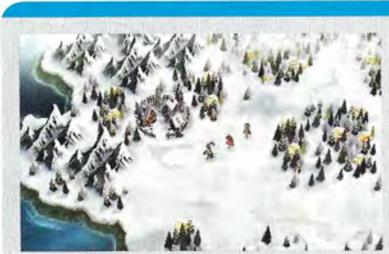
Una aventura de rol al estilo más tradicional.

Los amantes de los juegos de rol japoneses estamos de enhorabuena con el lanzamiento en la eShop de este I am Setsuna, que recuerda inexorablemente a los clásicos de la época de Super Nintendo, muy especialmente a **Chrono Trigger**.

Rol clásico y por turnos

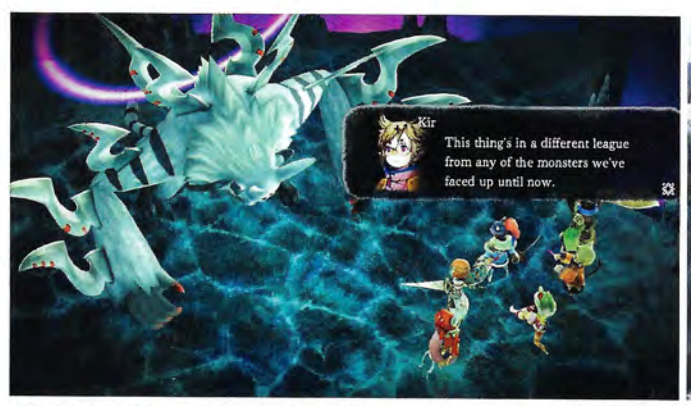
En el papel de la joven Setsuna, debemos embarcarnos en una aventura con una historia interesante... aunque excesivamente lineal y plana. El desarrollo es muy tradicional y durante las partidas se combinan los **combates por turnos** (muy bien llevados) con la exploración y los diálogos que, por desgracia, están en inglés. ¡Y hay mucho texto! Menús, inventarios, pociones, hechizos, ataques...

Las misiones del juego nos irán llevando a distintas ciudades, donde **reclutaremos nuevos héroes**, compraremos nuevas armas y equipo, subiremos de nivel, charlaremos con los aldeanos... Fuera de las ciudades nos tocará recorrer un minimapa y localizar mazmorras de corte clásico (pero muy sencillas) donde nos aguardan numerosos combates. Aunque las peleas son por tunos, también importa el tiempo, ya que tendremos que esperar a que se rellene la barra de estado de nuestros personajes para darles la orden de actuar (ataque básico, ataque tecnológico, usar objeto...). Un sistema



Exploración
Para ir de un sitio a otro es necesario hacerlo a través de un minimapa. Y lo cierto es que es de lo más extenso, abarcando una buena cantidad de zonas diferentes así como aldeas y pueblos.





El principal defecto de este buen juego de rol es que los textos están en inglés. Pero a poco que os defendáis con este idioma podréis avanzar sin problemas.



La ambientación de la aventura es sensacional, tanto en el aspecto sonoro como en el visual. Recorremos parajes hermosos y con bonitos efectos de luz.



Un equipo ganador

Para tratar de llegar al final de la aventura lo suyo es conformar un equipo lo más equilibrado y fiable posible... aunque no es un juego difícil.

Poderes especiales

A lo largo de la aventura es necesario librar una buena cantidad de combates que tienen lugar por turnos, si bien debemos puntualizar que estos no son aleatorios: siempre vemos venir a los rivales. Durante la lucha podemos efectuar muchas acciones diferentes, tanto atacar cuerpo a cuerpo como usar distintos tipos de magia.



Los ataques especiales suelen causar más daño que los golpes convencionales.

ROL CLÁSICO AL ESTILO SNES ES LO QUE NOS OFRECE ESTA PROPUESTA DE SQUARE ENIX

interesante... que pierde algo de emoción por la excesiva fuerza de nuestros personajes. Eso sí, veremos a los enemigos antes de los combates, por lo que podremos elegir si atacar, escapar o emboscarlos sigilosos por la espalda.

Diversión para largo

Aunque su desarrollo se hace pausado y la trama resulta irregular, lo cierto es que I am Setsuna atrapa bastante las cerca de 25 horas de su historia principal. En parte, seguro, por una ambientación magnífica, en la que sobresale **una banda sonora excelente**. Esta duración puede hacerse casi infinita con la actualización Battle Arena, un modo online que nos permitirá competir contra jugadores de todo el mundo. Esto completa **un juego sin duda notable, pero con lagunas**: tirones en la imagen, baja dificultad y una historia predecible. En cualquier caso, abre bien la veda de los RPG en Switch, pero ojo si lo sacas de casa, porque tiene poco puntos de guardado y como se apague...

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Buena ambientación y acertado estilo retro, pero poco optimizado.

Diversión ★★★
Las batallas son amenas y la jugabilidad es bastante variada.

Sonido ★★★
La banda sonora es muy buena y nos regala excelentes temas.

Duración ★★★
El título da para unas 25 horas de aventuras, no está mal.

Su apuesta por el retro es cautivadora. La ambientación brilla, sobre todo por su música.

Todos los textos están en inglés. El nivel de dificultad general no es muy desafiante.

Nuestra opinión

Aventuras y rol, con sabor a clásico de SNES

Es un claro homenaje a los RPG de los 90. Con una jugabilidad y un estilo gráfico que, sin llegar al "pixelaco", nos llevarán a otra época. Le falta dificultad y pulir detalles, pero es largo y divierte.

Te gustará...

Más que...



Super Bomberman R.

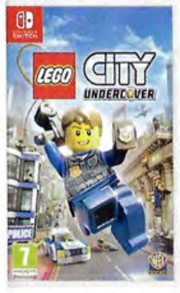
Menos que...

The Legend of Zelda: BoT Wild.

Total

78

EL DATO
El juego salió hace 4 años en Wii U y es una de las mejores aventuras de todo su catálogo





Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros**
Jugadores **1-2**
Precio **59,99 €**
www.lego.com/es-es/city/games/



Argumento
El policía Chase McCain, toda una leyenda dentro del cuerpo, regresa a LEGO City para arrestar a Rex Fury, un villano que está sembrando el caos en la ciudad junto a su banda de maleantes.

LEGO City Undercover

¡Este policía está hecho un "pieza"!

LEGO City vuelve a ser la ciudad de moda. Y es que después de liarla en Wii U, el intrépido Chase McCain vuelve a ofrecernos sus servicios como guía turístico en esta versión para Nintendo Switch, que viene repleta de mejoras gráficas y con la posibilidad de disfrutar la aventura junto a un amigo a pantalla partida, además, claro está, de poder hacerlo en cualquier parte.

Regreso a LEGO City

La historia arranca con la vuelta del policía Chase McCain a LEGO City, una ciudad repleta de vida y en la que reinaba la calma... hasta que su criminal más peligroso, Rex Fury, escapa de prisión y decide ocupar su tiempo libre en cometer toda clase de delitos junto a su banda. ¡Toca darlo todo para detenerlos! Para hacerlo, Chase puede ir a casi cualquier parte de la ciudad (hay algunas zonas bloqueadas inicialmente) a pie o a bordo de **cualquier vehículo que encuentre**, y que puede tomar prestado con tan solo acercarse lo suficiente. Su primera parada le lleva a la comisaría, donde le ponen al día de la situación y, de regalo, le obsequian con su primer disfraz: el de agente policía. Con él equipado, el intrépido héroe adquiere nuevas habilidades necesarias para acceder a la primera misión. ¡Empieza el lío!



Esto me suena...
La aventura está repleta de guiños a películas conocidas por todos. Eso sí, siempre en clave de humor, con el particular estilo de LEGO. Hay algunos momentos, como la parodia de Matrix, que son desternillantes. Si Neo nos viera...

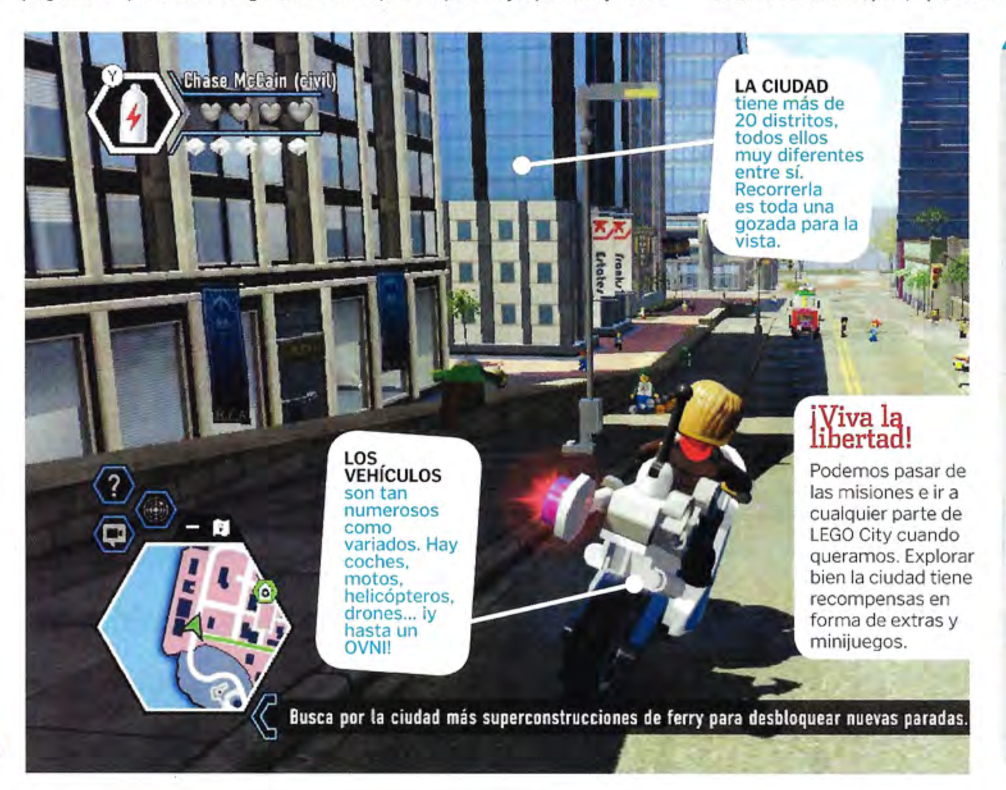




➲**El modo cooperativo** es la principal novedad. En Switch se puede completar todo el juego en compañía de un amigo. Eso sí, solo a pantalla partida, ya que no hay online.



➲**Las superconstrucciones** forman parte de la historia y necesitan una gran cantidad de ladrillos, por lo que toca explorar muy bien cada rincón de la ciudad.



LA CIUDAD tiene más de 20 distritos, todos ellos muy diferentes entre sí. Recorrerla es toda una gozada para la vista.

LOS VEHÍCULOS son tan numerosos como variados. Hay coches, motos, helicópteros, drones... ¡y hasta un OVNI!

¡Viva la libertad!

Podemos pasar de las misiones e ir a cualquier parte de LEGO City cuando queramos. Explorar bien la ciudad tiene recompensas en forma de extras y minijuegos.

¿Qué me pongo hoy?

Hay un montón de disfraces por descubrir y cada uno de ellos dan a Chase unas habilidades diferentes. Elegir cuál ponerse en cada momento es crucial para avanzar. ¿Que hay fuego? Pues toca apagarlo vistiéndose de bombero. ¿Que unas rocas bloquean el camino? ¡Nada que un minero no pueda solucionar con un poco de dinamita!



➲**El policía** puede seguir rastros ocultos y alcanzar zonas elevadas con su gancho.

UN MUNDO LIBRE, COMPUESTO POR PIEZAS DE LEGO, ESPERA A SER RECORRIDO EN ESTA GRAN AVENTURA

"Apatrulla" la ciudad

En las 15 misiones nos toca demostrar nuestra maña saltando, deteniendo a maleantes, participando en persecuciones y, por supuesto, destruyendo todo lo que pillemos para reutilizar las piezas en construcciones mucho más útiles. **A medida que avanzamos Chase consigue nuevos disfraces**, como el de mecánico o astronauta, que le otorgan cada vez más habilidades con las que acceder a nuevas zonas, tanto de las misiones que ya cumplimos (y que podemos repetir siempre que queramos), como de la ciudad. Y es que recorrer libremente sus calles es, además de muy divertido, vital para acumular ladrillos, un bien necesario para crear las **más de 60 superconstrucciones disponibles**. Con un nivel de dificultad muy asequible, esta genial fórmula se ve respaldada por unos coloridos gráficos, que lucen de maravilla en Switch, y por un sentido del humor que os hará soltar más de una carcajada... siempre y cuando no hayáis completado ya la versión de Wii U, claro. ●

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲**Gráficos** ★★★
Muy simpáticos y llenos de vida, aunque hay algún tirón.

➲**Diversión** ★★★★
Saltos, puzles, persecuciones... ¡tiene de todo! eso sí, es fácil.

➲**Sonido** ★★★
Las voces en castellano molan, y las melodías son conocidas.

➲**Duración** ★★★
La historia dura unas 20 horas. Pero hay mucho más por hacer.

Su sentido del humor y la sensación de libertad le hacen único. El modo cooperativo.

Tiene pocos cambios respecto a la versión de Wii U. La dificultad es muy baja.

Nuestra opinión

Una ciudad viva que va siempre contigo

El juego en sí es básicamente el mismo que nos encantó en Wii U, pero ofrece buenas novedades, como el modo cooperativo... o jugarlo donde quieras. Si no lo tenías, es una apuesta asegura.

Te gustará...

Más que... Snake Pass

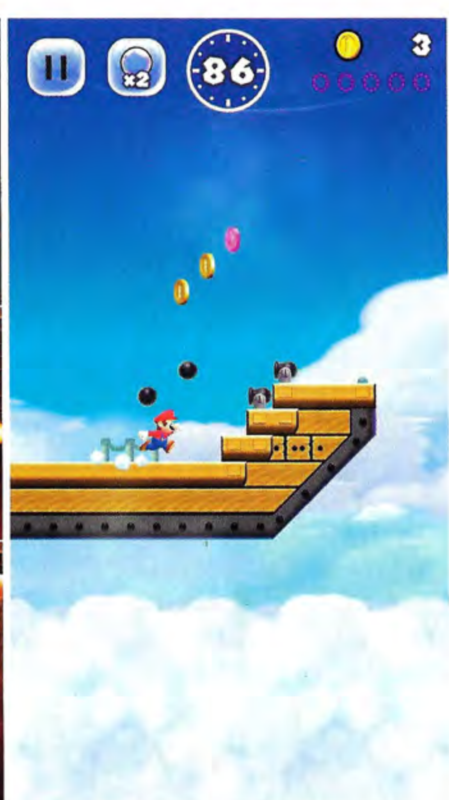
Menos que... Zelda Breath of the Wild

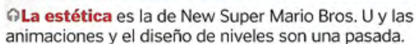
Total

84









La estética es la de New Super Mario Bros. U y las animaciones y el diseño de niveles son una pasada.

Mario es el protagonista, pero habrá otros personajes jugables, cada uno con sus habilidades.

Hay 3 tipos de monedas colocadas en diferentes puntos de cada nivel. Y están muy bien escondidas.





Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
supermariorun.com



Argumento

Peach se dispone a dar una fiesta e invita a Mario para que pruebe su tarta. Bowser se presenta sin avisar y vuelve a raptar a Peach. Comienza entonces una aventura en la que el objetivo será derrotar a la tortuga, reconstruir el reino y salvar a Peach.

Super Mario Run

Toca salvar el Reino Champiñón con un solo dedo en Android.

El 15 de diciembre del año pasado Nintendo lanzó en dispositivos móviles Super Mario Run, un videojuego que, por primera vez, permitía que jugones sin una máquina de Nintendo pudieran disfrutar de uno de los personajes más icónicos de la historia de los videojuegos. Su lanzamiento en los dispositivos de Apple fue todo un éxito, pero **ahora Mario quiere ampliar el Reino Champiñón en Android**.

El Mario más accesible

Los juegos de Mario se caracterizan por ser muy sencillos de jugar, pero difíciles de dominar. Además, permiten jugar partidas rápidas, pero también profundizar para conseguir el 100%. Eso, unido a un diseño de niveles ejemplar, es lo que define a una de las sagas más importantes de los videojuegos y, precisamente, son elementos que se mantienen intactos en Super Mario Run.

En el **modo Historia** tendremos la misión de rescatar a la princesa Peach. Esa tarea nos llevará a través de 24 niveles a cada cual más impresionante. Y es que **Super Mario Run es un juego de Mario con todas las letras**, lo que significa que cada uno de los niveles estará pensado al detalle y tendrá saltos calculados al milímetro. Este magistral diseño de niveles se nota, sobre todo, cuando profundizamos en el juego. Cada una de las pantallas se podrá rejugar para conseguir distintas monedas (5 por nivel en tres tandas: rosas, moradas y negras) que estarán muy bien escondidas. Sin embargo, el modo Historia no es lo único que podremos hacer en Super Mario Run, ya que también hay un multijugador asíncrono (no





CUIDADO CON LOS ENEMIGOS Algunos no nos harán nada, pero otros son más peligrosos... sobre todo sin flor.

¿NOS HEMOS EQUIVOCADO? Si nos dejamos alguna moneda por el camino, tocando la burbuja podremos volver atrás en el escenario.

HAY DIFERENTES CAMINOS para llegar a la bandera de fin de nivel. Habrá que explorarlos todos para conseguir los tres tipos de moneda.

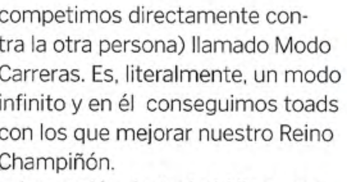
Mi Reino Champiñón

Super Mario Run es un juego de plataformas, pero tiene una parte de gestión en la que podremos ir mejorando el Reino Champiñón. El objetivo es hacer crecer el reino con nuevos edificios a la vez que reparamos el castillo y lo repoblamos con toads. Además, en Mi Reino podremos conseguir los ansiados boletos que nos darán acceso al divertidísimo modo multijugador.



Al mejorar el castillo obtendremos objetos especiales, nuevas zonas que repoblar y otros divertidos minijuegos.

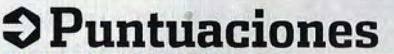
EL MODO PARA UN JUGADOR MANTIENE LA ESENCIA DE LA SAGA, PERO EL MODO "CARRERAS" ES INFINITO Y DE ESOS QUE NOS HARÁN SUPLICAR UN PAR DE MINUTOS MÁS PARA ECHAR OTRA PARTIDA.



competimos directamente contra la otra persona) llamado Modo Carreras. Es, literalmente, un modo infinito y en él conseguimos toads con los que mejorar nuestro Reino Champiñón.

La versión de Android llega con novedades también disponibles ahora en iOS. Podemos probar una versión gratuita... **¡para jugar el primer mundo ahora entero!** También hay ajustes que mejoran la jugabilidad, nuevos colores para Yoshi, nuevos edificios y más boletos (son la "moneda" para jugar online). En definitiva, Super Mario Run es un gran juego de plataformas con un diseño de niveles ejemplar y la "fórmula Mario" casi intacta. Como diría el fontanero... ¡Yahooo!

Puntuaciones



Valoraciones

Gráficos ★★★
Gran diseño visual y unos personajes muy detallados.

Diversión ★★★★
Se juega de otra forma, pero sigue siendo un Super Mario.

Sonido ★★★
Le falta chispa, pero mantiene bien la esencia de la saga.

Duración ★★★
Es muy rejugable y el modo multijugador es infinito.

Gran diseño de niveles. Es divertidísimo y nos llevará tiempo desbloquearlo todo.

Obligatorio tener conexión a internet y el rendimiento varía en cada dispositivo.

Nuestra opinión

Una forma diferente de jugar a Super Mario

Puede parecer muy diferente, pero cuando le pones el dedo encima te das cuenta que es un Mario con todas las letras. Es profundo, divertido, exigente y, en definitiva, un Super Mario.

Te gustará...

Más que...

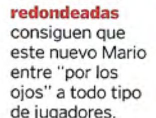
Miitomo

Menos que...

New Super Mario Bros. U

Total

90



Las formas redondeadas consiguen que este nuevo Mario entre "por los ojos" a todo tipo de jugadores.



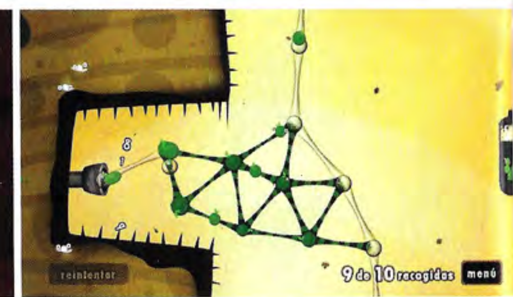
Los imaginativos diseños atrapan desde el comienzo, tanto como su música y su jugabilidad. Ahora luce como nunca gracias a las posibilidades de Switch.



Mejor que el mando de Wii. Los Joy-Con son tan increíbles que, sin infrarrojos ni barra de sensores, son capaces de funcionar como puntero con gran precisión.







Nintendo eShop



3

Género **Puzle**
Compañía **Tomorrow Corp.**
Jugadores **1-2**
Precio **9,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones
- Gráficos ★★
- Diversión ★★★
- Sonido ★★
- Duración ★★

Valoración
Joya indie de los inicios de la escena en Nintendo que, sin renovarse, mantiene su aroma a puzle grande.

Total
82

World of Goo

El rey del Wii Ware asalta Switch

Hace ya 9 años que los chicos de 2D Boy (a los que pudimos conocer) trajeron la joya que daría sentido a aquella primera plataforma de "nindies". Desde entonces, el título ya salió en PC, Mac y hasta en iOS, siendo igual de mágico en todas las plataformas. La edición de Switch es la mezcla de todas las anteriores: **máxima resolución, control táctil, control apuntando y multijugador**. Lo que ocurre es que el tiempo pasa y a día de hoy la escena independiente ha progresado muchísimo, mientras World of Goo es el de siempre... aunque eso también es bueno, ya que sigue siendo un juegazo.

Fórmula irrepetible

Agarramos una bola de Goo, la separamos de los puntos y vemos que sale una especie de doble hilo transparente con el que se forma un triángulo. Soltamos y... ¡se ha solidificado! Pero ojo al ir uniendo, porque los pesos y apoyos son fundamentales. El objetivo suele ser llegar hasta una tubería que absorba al mayor número de bolas sobrantes posible. Pero **cada pantalla es una oda al ingenio** y superarlo al completo pica mucho. Además, su diseño y banda sonora siguen siendo estupendos. En Switch llega la versión más completa, y que más partido saca al concepto, así que, si aún no lo conoces, es compra obligada.

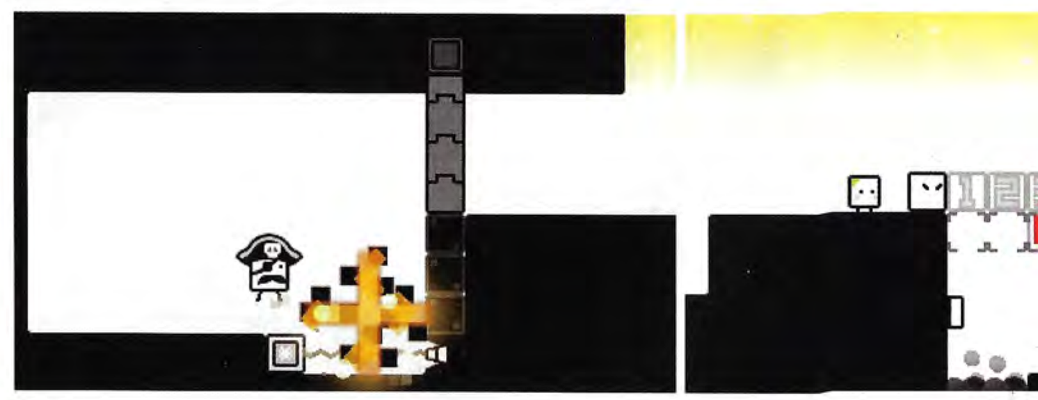


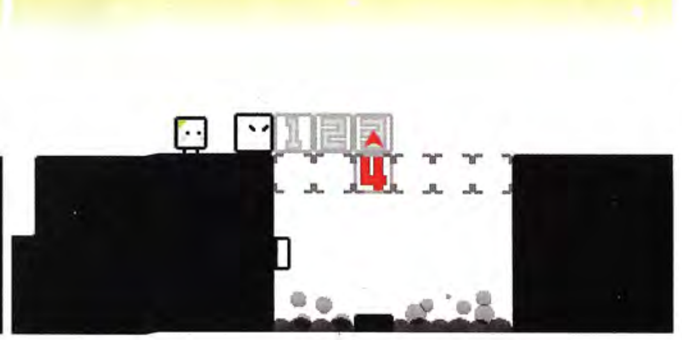
A la WoG Corporation es donde van las bolas que sobran de cada pantalla. Aquí el objetivo es llegar a la máxima altura... y que aguante.



¡Qbby está volando! Los bloques cohete son una de las principales novedades, y además de molar un montón, dotan al juego de un punto más "plataformero".

El peligro nos acecha... por lo que aparte de abrirles el paso con puentes o escaleras, tenemos que cuidar de que los Qbabies lleguen sanos y salvos a la meta.









Descargas Switch



Género	**Puzle-Plataformas**
Compañía	**HAL Laboratory**
Jugadores	**1**
Precio	**4,99 €**

www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

Mezcla ingeniosa de puzle y plataformas, que asegura horas de diversión a un precio al alcance de cualquiera.

Total
81

Bye - Bye Box Boy!

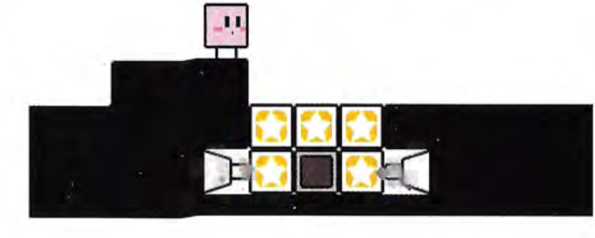
Qbby está de vuelta y quiere despedirse a lo grande.

Hace ya un par de años, los padres de Kirby tuvieron la genial idea de dar a luz a otra criatura. Con una original propuesta entre rompecabezas y plataformas, crearon esta divertida saga que con su tercera entrega pone el broche de oro a 2 años de puzles en 3DS.

La grandeza de lo simple

Mientras los Zelda, Kart y compañía nos dejan atónitos con su potente belleza visual, Qbby nos recuerda que diversión y graficazos no están obligados a ir de la mano. Repitiendo la exitosa propuesta de sus predecesores, tenemos que lograr que Qbby y los Qbabies lleguen al final de la fase, creando puentes, activando interruptores, levantando barreras... Vuelven a acertar con las novedades y hacen que la misma mecánica sea rejugable una vez más. Sencillez y diversión son sus premisas desde que arrancamos el juego. Esto se repite a lo largo de sus más de 180 niveles, en los que la curva de dificultad está exquisitamente ajustada. A esto hay que añadirle un genial modo desafío, en el que tendremos que resolver los puzles, por ejemplo.. ¡sin poder saltar! En definitiva, el título con más contenido de la saga y que sirve tanto para un par de paradas de metro... como para echarle horas en el sofá. Esperemos que más que un "Bye-Bye", sea un "See-You-Later"!





Vestido para la ocasión. Usa los 4 amiibos de la colección Kirby para vestir a Qbby con sus mejores galas.

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Acción **Compañía** Hamster **Jug.** 1-2 **Precio** 6,99€ **Edad** +12

ACA NEOGEO Metal Slug 3

Un arcade legendario que sigue brillando en Switch



El mítico arcade de NeoGeo es un desafiante "run & gun" de scroll lateral para 1 ó 2 jugadores, en el que debemos atravesar cinco niveles repletos de plataformas y enemigos en los que un balazo supone nuestra muerte. Para superarlos, aparte de tirar de reflejos, tenemos distintas armas y vehículos de lo más variopinto (desde cohetes hasta... ¡avestruces!), en **un desarrollo que sigue siendo tan divertido como el primer día**. Y más si lo jugamos a dobles (ojo, hay que entrar al menú de Switch y especificar que queremos jugar a dobles y con los Joy-Con en horizontal). Por lo demás, ofrece buenas opciones de configuración y, gracias al parche que salió tras su lanzamiento, podemos disfrutar de su "pixel art" con un "colorido" en condiciones.

Valoración	Total
Un arcade atemporal, tan divertido y desafiante como siempre, para disfrutar solo o a dobles.	78

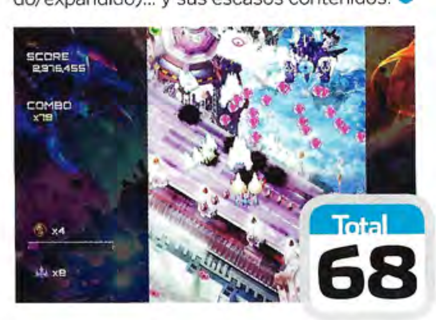


Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Arcade **Compañía** Hucast Games **Jug.** 1-2 **Precio** 8,99€ **Edad** +7

Ghost Blade HD

La última consola de Sega, Dreamcast, aún tiene estudios pequeños desarrollando para ella. Este "matamarcianos" de 2015, llega a Wii U con **graficazos Full HD a 60 imágenes por segundo**, cooperativo y rankings online. Del origen mantiene su estilo frenético, su clásico control (bomba y disparo concentrado/expandido)... y sus escasos contenidos.



Total 68

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Experimental **Compañía** Tomorrow Corporation **Jug.** 1-2 **Precio** 9,99€ **Edad** +7

Little Inferno

"No hay puntos. No hay clasificación. No hay límite de tiempo." Así se define el famoso juego de la chimenea que sorprendió en los primeros pasos de Wii U. **Hay que quemar, simplemente eso**, todas las rarezas que puedas comprar mientras se nos cuenta una historia. Táctil o puntero, para uno o dos pirómanos, o te atrapa... o te parece absurdo.



Total 70

Nintendo eShop

Consola Switch/3DS **Tipo** Acción **Compañía** Inti Creates **Jug.** 1-2/1 **Precio** 9,99€ **Edad** +7

Blaster Master 0

Este Blaster Master Zero es un gran ejemplo de cómo tomar la base de un clásico de NES y hacer un juego retro, pero actualizando sus mecánicas jugables. El resultado es **una divertida aventura de acción y exploración**, en la que alternamos entre ir a bordo del SOPHIA III o caminando. Todo un reto que (en Swicth) podemos compartir.



Total 71

Nintendo eShop

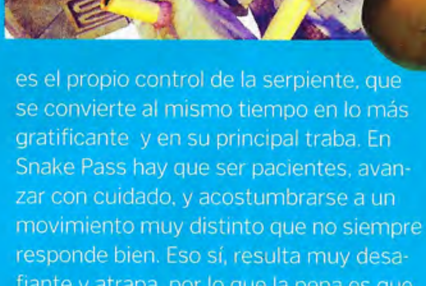
Consola Switch **Tipo** Plataformas **Compañía** Sumo Digital **Jug.** 1 **Precio** 19,99€ **Edad** +3

Snake Pass

Un plataformas con una protagonista... ¡que no salta!

EL DATO
Seb Liese, el creador del juego, se inspiró en la serpiente que tuvo como mascota de niño.







Este colorista plataformas 3D, que recuerda a clásicos como Banjo-Kazoie, es bastante menos típico de lo que parece. En la piel de la serpiente Noodless, nuestro objetivo es recorrer 15 niveles sin enemigos, recogiendo tres cristales. Suena sencillo, pero no lo es. Y es que **para avanzar sólo podemos reptar** y, para acceder a cualquier lugar elevado, tenemos que enroscarnos en trocos, cañas... rotando el cuerpo de Noodless y buscando la forma de llegar a la siguiente plataforma, como si se tratara de un puzle. Así, la clave del juego es el propio control de la serpiente, que se convierte al mismo tiempo en lo más gratificante y en su principal traba. En Snake Pass hay que ser pacientes, avanzar con cuidado, y acostumbrarse a un movimiento muy distinto que no siempre responde bien. Eso sí, resulta muy desafiante y atrapa, por lo que la pena es que dure 4 horas, coleccionables aparte.

Valoración	Total
Un juego desafiante, ideal para que los que busquen un reto diferente.	79

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Arcade **Compañía** HAMSTER **Jug.** 1-2 **Precio** 6,99€ **Edad** +12

ACA NEO GEO Metal Slug

También la primera parte ha llegado ya a la eShop, con idénticas funciones y estilo que la tercera, aunque con menos contenido. Tenemos **una hora de arcade puro, dividido en 6 niveles**, de estética algo menos fantasiosa. Éste y la secuela fueron obra de Nazca Corporation, antes de pasar a ser de SNK.



Total 72

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Deportivo **Compañía** HAMSTER **Jug.** 1-2 **Precio** 6,99€ **Edad** +3

ACA NEO GEO Neo Turf Masters

NeoGeo tuvo muchos arcades deportivos, y éste fue el dedicado al golf. Como siempre, **estilo sencillo que engancha y gráficos muy logrados**. Contamos con cuatro campos (Japón, Australia, Alemania y EEUU), dos modos de juego (Stroke Play y Match Play), y las opciones de siempre en la serie ACA.



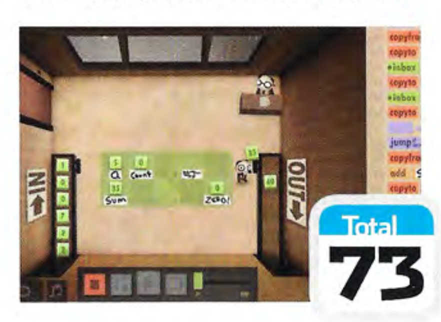
Total 67

Nintendo eShop

Consola Swicth **Tipo** Puzle **Compañía** Tomorrow Corporation **Jug.** 1 **Precio** 9,99€ **Edad** +3

Human Resource Machine

La última obra de la trilogía de Tomorrow Corporation es tan visualmente sencilla como compleja de resolver. Básicamente es **programación en forma de puzles**, en un contexto de oficinas, y desde luego hay que tener calma, pensar y someterse al ensayo-error. Encaja genial con ser ahora portátil.



Total 73









NINTENDO 3DS

- ESTRATEGIA
- NINTENDO
- 19 DE ABRIL



Fire Emblem Echoes
Shadows of Valentia

El destino de Valentia en tus manos.

Ya tenemos los últimos detalles sobre la tercera edición para Nintendo 3DS de la saga de RPG-tácticos por excelencia de Nintendo. Este nuevo Fire Emblem está basado en la segunda entrega de la saga, **Fire Emblem Gaiden, lanzada en 1991 para NES** e inédita fuera de Japón. Esta reedición ofrece a los jugadores de 3DS una nueva experiencia, respetando todos los aciertos del original y añadiendo las mejoras de Awakening y Fates. Llegará con voces en inglés, pero textos en castellano, eso sí.

Remake de lujo

Los protagonistas de la aventura son Alm y Celica, dos jóvenes que, tras el estallido de una cruenta guerra, buscarán unificar el Reino de Valentia, localizado en el mundo de las entregas protagonizadas por Mart. Una de las principales novedades que encontraremos será la ampliación de la capacidad de exploración por el mundo del juego: podremos elegir destinos especiales, explorar a fondo las mazmorras y e interactuar más que nunca con el resto de personajes. Intelligent Systems, los padres de la criatura, han puesto mucho empeño en que las mecánicas de juego satisfagan a los jugadores veteranos, por ello, en esta aventura, **el terreno tendrá mayor importancia** durante unas batallas que, como siempre, serán por turnos. Además, incluirán modo normal y difícil, así como la regla que determinará si nuestras unidades derrotadas resucitarán al final de los enfrentamientos. Desaparece, por cierto, la afinidad

Suma y sigue

Con este juego para 3DS, la serie Fire Emblem suma ya quince entregas, sin contar con la edición para móviles lanzada hace pocos meses. Aunque se trata de un remake, podemos considerarlo un juego nuevo, como las adaptaciones publicadas hace ya algunos años para la veterana DS.

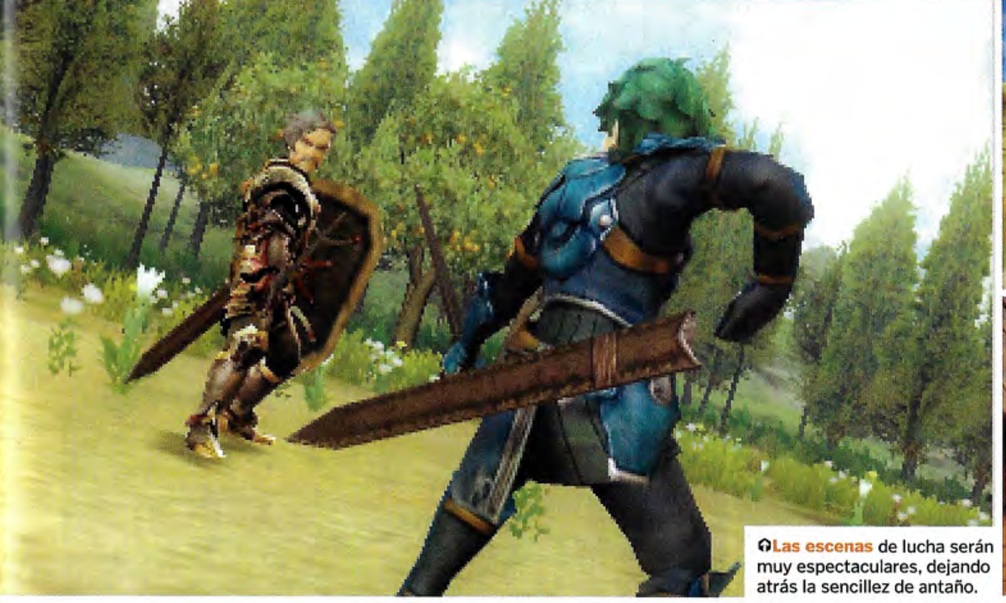


Alm es el protagonista masculino y su clase inicial es luchador. Se crió junto a Celica en la aldea de Ram.




pág 60 WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP


pág 61 PUYO PUYO TETRIS



Las escenas de lucha serán muy espectaculares, dejando atrás la sencillez de antaño.





ALM Y CELICA TRAERÁN A NUESTRAS 3DS UNA AVENTURA CLÁSICA DE FIRE EMBLEM CON TODA LA POTENCIA QUE LA PORTÁTIL TRIDIMENSIONAL ES CAPAZ DE OFRECER.

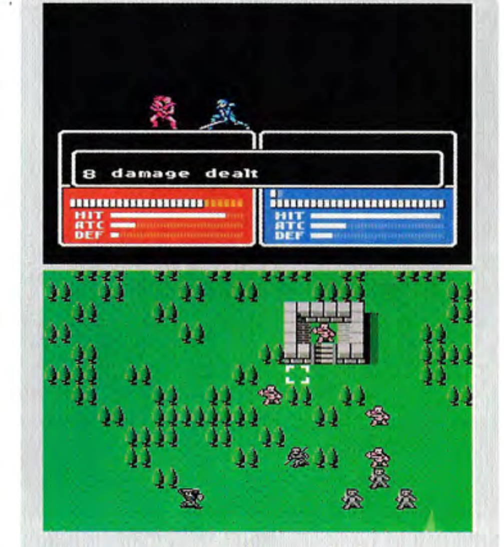
Celica es la protagonista femenina y pertenece a la clase sacerdotisa. Tras un sueño revelador parte en busca de Alm.

de armas, otro elemento que añade dificultad y reto a las batallas. Quienes se acerquen a esta nueva cruzada descubrirán la posibilidad de **avanzar alternando entre los dos héroes protagonistas**, por lo que el viaje será compartido y, como de costumbre, muy épico. La vista de juego en las mazmorras será en 3D y en tercera persona, aportando profundidad a la experiencia. Otro de los añadidos será que los arqueros tendrán nuevas posibilidades de acción en batalla, y los magos sacrificarán puntos de salud cada vez que efectúen un hechizo, lo que añade nuevas variantes en la estrategia clásica del juego.

Extras especiales

El lanzamiento europeo del juego vendrá acompañado de los dos amiibo de los protagonistas, que desbloquearán varias características especiales. Entre ellas, nada menos que una mazmorra extra.





Un Fire Emblem clásico

El juego original en el que se basa esta nueva entrega se lanzó sólo en Japón en 1991 para Famicom (NES) y hasta ahora permanecía inédito en occidente. Fue la segunda entrega de la serie y con ella se consagró la marca en territorio nipón. Introdujo muchas novedades respecto a la primera aventura, en un afán por explotar todas las posibilidades de la consola de 8 Bits. Lo consiguió y se despidió de NES.











Edición Especial

Esta edición especial, pensada para los auténticos seguidores de la serie, incluye copia del juego, art book de la entrega, banda sonora y tres pines con estilo pixel art, además de una carátula reversible homenaje al juego de NES.

Para los mayores fans tenemos la buena noticia del lanzamiento de una edición especial, que incluirá numerosos artículos de coleccionismo. Está claro que Fire Emblem se ha asentado tanto en la comunidad de jugadores, que cada nueva edición viene cargada de novedades más allá del propio juego. ¡Y las queremos todas!

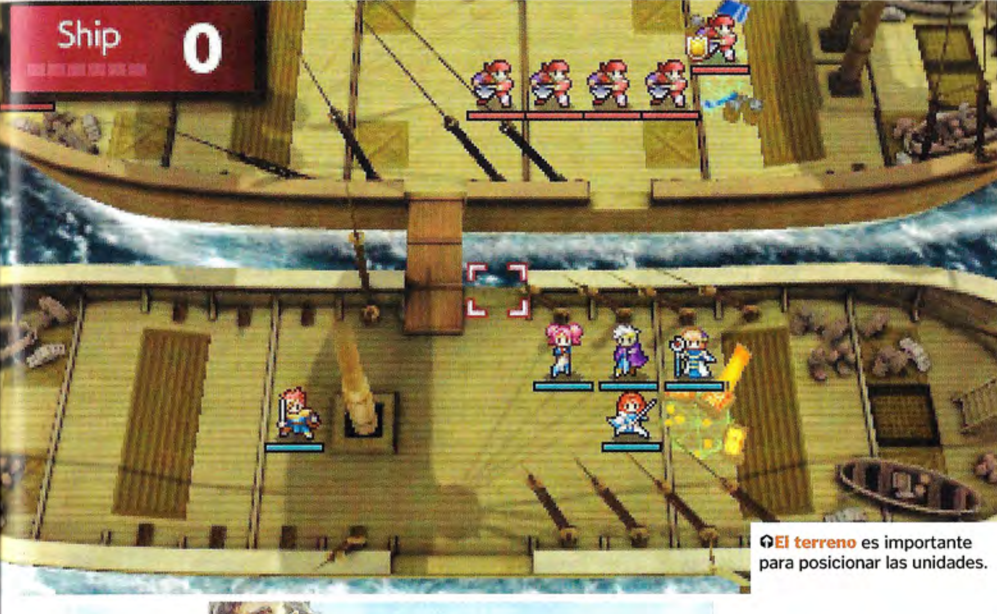
Estrategia clásica

Aunque se trate de un juego completamente nuevo y adaptado a los nuevos tiempos, el alma y esencia propias del Fire Emblem Gaiden original se mantienen. Eso nos permite disfrutar de **todo un clásico de NES desde un nuevo y emocionante punto de vista**. La exigencia de sus batallas estará a la altura de los episodios anteriores de 3DS, y además promete decenas de horas de juego para sacarle todo el partido al contenido y retos que nos ofrece. La espera se acaba y en muy poco tiempo podremos disfrutar a fondo del nuevo juegazo de 3DS.

Primera impresión

- **Un clásico inédito, adaptado a la espectacularidad de hoy.**
- **No es una historia "nueva".**









El terreno es importante para posicionar las unidades.



CON LOS NUEVOS AMIIBO, LA AVENTURA POR VALENTIA SERÁ AÚN MÁS LARGA. ¡NO PUEDEN FALTAR EN TU COLECCIÓN!





Las mazmorras nos permitirán encontrar nuevos objetos que nos ayudarán en las batallas.

Explorando

Descubriremos en esta ocasión el mundo de Fire Emblen desde un punto de vista particular. Hay localizaciones recreadas en 3D, que se recorren con perspectiva en tercera persona. ¡Esto es nuevo!



PARA TODOS LOS JUGONES

Fire Emblem es una saga consagrada en Nintendo. Hemos disfrutado de cada una de sus entregas desde que llegó a España en GBA, y esta nueva aventura para 3DS promete, no sólo encandilar a sus seguidores, sino atraer a nuevos fans. A nosotros nos resulta imposible no caer rendidos a su magia.



El buen uso de varios planos de scroll, y el diseño "cómic" de personajes y escenarios, otorgan al juego una calidad visual a la altura de los grandes del género.



Haz "Switch" entre la moda retro y el HD. Con sólo pulsar un botón podremos cambiar del modo HD al aspecto original del clásico ¡con audio de 8-bits incluido!









- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 18 DE ABRIL



Wonder Boy: The Dragon's Trap

De vuelta en Monster Land tras un largo descanso.

Con el apoyo de Ryuichi Nishizawa, creador del título original, los chicos de Lizardcube nos ofrecen un atractivo remake de una gran saga. Un clásico de Master System de finales de los 80, que cosechó gran éxito de crítica y público en la época de los maravillosos 8-bits.

A la caza de Dragones

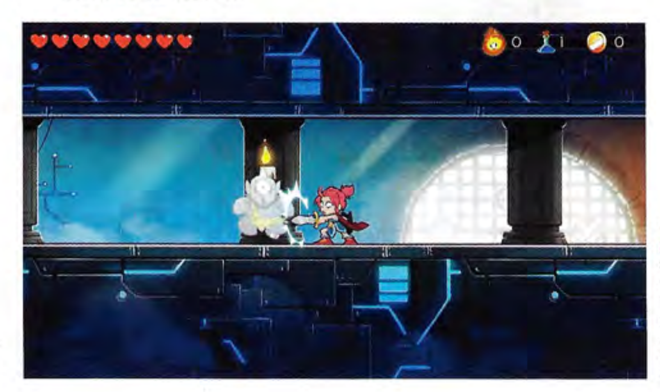
Tras su último combate frente al Meka-Dragón, nuestro héroe ha sido maldecido y transformado en Hombre-Lagarto. Para recuperar su forma humana, tendremos que enfrentarnos a otros cinco dragones, adquiriendo una nueva transformación al vencer a cada uno de ellos. De este modo, **llegaremos a controlar hasta un total de seis personajes distintos**, con sus respectivas habilidades: escupir bolas de fuego, volar, trepar por las paredes, bucear, romper bloques... Un amplio repertorio para no aburrirnos y que lucirá mejor que nunca en Switch, ya elijas jugarlo con unos graficazos HD... ¡o con el estilo retro original! No sólo será un plataformas no-lineal, sino que además tendrá **elementos RPG**, con tiendas en las que comprar mejor armamento, llaves o rellenar nuestra salud. Muchos y muy atractivos ingredientes para una emocionante aventura que ya fue comparada en su día con Metroid y que vuelve prometiendo muchas horas de diversión para la nueva máquina de Nintendo.

De vuelta a los 80

El juego está plagado de guiños a la era de los 8-bits y a los jugones de aquella época. Uno de los que más tocan la fibra, el sistema de passwords con el que podremos incluso retomar la partida de la Master System. Seguro que algunos aún los conservan...

Primera impresión

- **Un clásico atemporal.**
- **Por lo pronto, sin noticias de nuevos niveles...**



¡Chicas al poder! Además de a Wonder Boy y todas sus transformaciones, podremos controlar por primera vez a Wonder Girl.



Puyo Puyo Tetris

La unión de dos gigantes que encajan como piezas de un puzle.

- PUZZLES
- SEGA
- 28 DE ABRIL



Big in Japan

Nintendo apuesta claramente por el multijugador en su nueva y genial consola. Esto ha propiciado que se abran por fin las puertas de occidente a este divertido título... que los nipones ya disfrutan en Wii U y 3DS desde 2014. ¡Ahora nos toca a nosotros!

El archiconocido Tetris, uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos, y Puyo Puyo, la icónica saga de puzles de SEGA, unirán fuerzas en esta ocasión para brindarnos este interesante crossover. Separa los Joy-Con, calienta los dedos y avisa a los amigos... ¡El pique está servido!

Alinéate en grupo

Este potente "mash up" viene con la intención de hacérnoslo pasar en grande en grupos de **hasta 4 personas al mismo tiempo**. Para ello contaremos con 5 variantes para el multijugador, todas disponibles tanto en local (su parte más atractiva) como en su prometedor modo online. Pero los alicientes no se quedarán ahí, ya que incluso para jugar solitos dispondremos de varios modos... ¡y podremos desbloquear hasta **24 personajes distintos**! Cada uno de ellos con su propio ataque especial, que determinará en qué forma y cantidad inundamos el cajón del rival al hacer combinaciones en el nuestro. Todo un punto extra de profundidad y variedad para el juego, que vendrá además bien acompañado por una loca y acertada combinación de la jugabilidad de ambas sagas. Mientras que en unos modos podremos decidir entre jugar con Puyos o con Tetriminos, habrá otros en los que iremos alternando entre un cajón de cada tipo... o incluso directamente se nos mezclarán ambas "especies" en la misma pantalla. Un animado frenesí de colores que promete hacer las delicias de los amantes del género, ahora por fin también en Europa.

Primera impresión

- **Frenético multijugador tanto local como online.**
- **3 años de retraso con Japón.**





Street Fighter, en Nintendo

Casi 25 años después del debut en SNES, Street Fighter II llegará a los circuitos de Switch.



+info
Takashi Nishiyama fue el máximo responsable del primer juego e inventó el hadoken, pero no tuvo nada que ver con la mítica secuela.

A veces puede ocurrir que una segunda parte sea superior a la primera. En el cine o incluso en libros ha pasado, pero el caso de Street Fighter va más allá de eso. Hablamos de un primer juego que no destacó demasiado, y una segunda parte tan histórica y revolucionaria, que **marcó todo un género para siempre**. De hecho, lo normal era decir "un juego estilo Street Fighter II", con el número incluido, para que no hubiera dudas. El original fue un arcade de 1987, innovador en varios aspectos, pero que resultó demasiado complicado de manejar. Lo dirigió Takashi Nishiyama junto a Hiroshi Matsumoto, quienes abandonaron Capcom justo después y acabaron siendo contratados por SNK, compañía que pasarían a la historia precisamente por sus juegos de lucha.

Y llegó el coloso

En Capcom casi siguen con la saga cambiando totalmente el concepto, pero ese primer intento acabó siendo Final Fight. La recreativa de Haggar, Guy y Cody fue un exitazo y la compañía decidió retomar Street Fighter mejorando su jugabilidad. Pusieron a Noritaka Funamizu a cargo de unas 40 personas, que **centraron sus esfuerzos en los personajes**: su diseño, sus animaciones y sus habilidades. De todo esto se encargaron Akira Nishitani y Akira Yasuda a quienes, en última instancia, debemos todo lo que pasó a continuación.
1991, los salones recreativos del planeta empiezan a recibir una recreativa cargada de personajes carismáticos, magias increíbles, muchísimos botones... pero con una jugabilidad absolutamente maravillosa y jamás vista hasta la



Este mítico plantel pasó a la historia para siempre después del exitazo del arcade y SNES.



¡Hadoken! No hay magia en la historia de los videojuegos que sea tan famosa. Media luna y...

El lío con los nombres

El nombre original de Balrog es M. Bison, un guiño al boxeador Mike Tyson. Para evitar problemas legales, en USA le pusieron ese nombre al jefe final. El suyo, Vega, les gustó más para "el español".



Cronología de la saga en las consolas de Nintendo

• **1992** / SNES / Street Fighter II: The World Warrior
El origen del éxito y el juego que, junto a Super Mario World, encumbró al cerebro de la bestia a lo más alto desde el primer año. El pack con ambos juegos batió récords aquellas navidades.



• **1993** / SNES / Street Fighter II Turbo
Del original saltamos al Turbo, obviando la Champion Edition que, total, no tenía nada que no estuviese en esta versión. Fue, de todos los de la época, el que tuvo un mejor apartado sonoro.



• **1994** / SNES / Super SFII
32 Mb de cartucho que rompía moldes hasta en la caja. Los 12 luchadores del original, más otros 4 nuevos, gráficos mejorados, nuevos modos... El que pareció el SFII definitivo fue una maravilla.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 66 10 Juegos "tapados"
Muchos títulos no fueron lanzados como grandes bombazos... y ahora son muy deseados.





Super Street Fighter II fue la máxima expresión de la saga... en SNES. A recreativas aún tendría que llegar una nueva revisión, SSFII Turbo, con más velocidad y la aparición del malísimo Akuma.

fecha. Por aquí somos varios los cargados de recuerdos sobre la primera vez que nos enfrentamos a Vega, lo difícil que era Blanka... o de aquella vez que perdimos contra Dalshim los "cinco duros" del día.

El cerebro de la bestia

Pero llegó 1992 y, aparte de Juegos Olímpicos y Exposición Universal, a España llegó la increíble nueva consola de Nintendo. 16 bits de puro color que empezaron a alucinarnos desde el verano. Aquella manida frase de "las máquinas recreativas en casa" parecía que iba a cumplirse al fin, y fue justo para Navidad cuando la versión doméstica de Street Fighter II hizo su aparición en tiendas. El juego era **casi idéntico al mejor arcade que se conocía**, ¡y lo teníamos en la tele del salón! ¡Y con los seis botones! Además traía mejoras, como un modo versus y un trucazo (sí, esas combinaciones de botones de la época) para sacar el segundo color. Las ventas superaron las expectativas, y desde Tetris no se veía nada igual. Hablamos de un juego de una compañía externa, para una consola totalmente nueva... y que consiguió vender más de 6 millones de copias. Por supuesto, había que seguir adelante con el fenómeno y los subtítulos empezaron a crecer. El más esperado era el obvio:



Game Boy tuvo su propio SFII. Faltaron personajes y animaciones... pero muy meritorio.

El legado de SF

No cabe duda que hablamos de la saga que ha marcado el género. Desde el increíble éxito de SFII, todas las compañías calcaron en mayor o menor medida el sistema.





NEOGEO no sería lo mismo sin todo lo que SNK tomó de Street Fighter II. Switch está recibiendo algunos de esos grandes juegos, y SNES también tuvo sus versiones.



NINTENDO tuvo su exclusivo de lucha "estilo Street Fighter II". Fue obra de Rare que, tras el increíble Donkey Kong Country, logró esta joya gráfica llena de combos para SNES.



EL PRIMER GRAN RIVAL que le salió fue Mortal Kombat, que se distinguió por sus gráficos "fotografiados" y por la brutalidad. En SNES nos cortaron la sangría en una versión más light.



NINTENDO 64 no tuvo Street Fighter. Quizá en parte a eso debamos el nacimiento de los maravillosos Super Smash Bros. Lo único en esa línea fue la nueva edición de Killer Instinct.

CON CUATRO EDICIONES DE STREET FIGHTER, SUPER NINTENDO ES CLARAMENTE LA GRAN CONSOLA DE LA SAGA. MUCHOS ESTÁN EN LAS CV DE Wii, Wii U Y N3DS

The New Challengers



• **1995** / GB / Street Fighter II
Game Boy tuvo su ración de Street Fighter II tres años después de SNES. Sólo la idea ya sonaba descabellada... pero se logró un juego más que digno, con 9 personajes y estética de la versión Super. Aún hoy sorprende verlo en movimiento.



• **1996** / SNES / Street Fighter Alpha 2
Al fin la saga cambió de estilo y nombre, y los Alpha tomaron el relevo. Su estética anime se movía en el arcade gracias a placas más poderosas, así que fue duro trasladarlo a SNES.





SNES se despidió de la saga con una joya muy meritoria. Estas recreativas usaban la placa CP System II, muy por encima de SNES, pero se consiguió adaptar de lujo.



A pesar de lucir más bien mal, el Alpha de GBC fue un juego impresionante en cuanto a la fluidez que mostraba. Precisamente se corrigió el único defecto del anterior.

Crossovers

Además de en sus propios juegos, los luchadores de Street Fighter han participado en muchos otros títulos. Los héroes y villanos de Marvel son los que más veces se las han visto con ellos, pero también se han topado con los de SNK o incluso los de Tekken. Aunque el encuentro más sorprendente se vivió en la consola del control por movimientos. Empezaba 2010 y, tras muchos retrasos y quedarnos sin Street Fighter IV en Wii, al fin llegó a España el gran Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All Stars.



MARVEL VS. CAPCOM fue la evolución de los vs. Street Fighter que ya había con X-Men y Marvel por separado. Es la única que sigue como saga hasta nuestros días.



RYU fue, junto a Chun-Li, el representante de Street Fighter en este juegazo de Wii. ¡Y menudo Hadoken lució!



UN PLANTEL ÚNICO En Wii, Chun-Li y Ryu se las vieron con el Comando G y con gran parte de las licencias de la compañía japonesa Tatsunoko. Original, y muy disfrutable.

queríamos controlar a los jefes finales. A esa versión se la llamó Champion Edition y no la vimos en SNES. Para los curiosos, está en la Consola Virtual de Wii, tanto de TurboGrafx como de Mega Drive.

A toda prisa

El siguiente avance fue subir la velocidad (si ves hoy SFII se percibe lento) y ampliar los colores disponibles de los luchadores. A pesar de tener la misma base que el primero, **Street Fighter II Turbo arrasó en Super Nintendo** con más de 4 millones de copias. De algún modo, el público asoció las marcas Street Fighter y SNES, ya que en Megadrive (de menor calidad, eso sí) no conseguía vender ni un tercio. Lo particular de esta edición (muy evidente si la compráis en cualquier Consola Virtual) es un sonido impresionante. Poco después llegó el más grande de todos, Super SFII, con cuatro nuevos luchadores y hasta torneos... Pero el desgaste de la marca ya se hizo notar y "sólo" vendió unos 2 millones de unidades para SNES. Hora de renovarse y de expandirse. Por una parte llegaron los Alpha, de estética mucho más anime, cuya

• **2000** / GBC / Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams

Como es lógico, Game Boy iba a la cola de las ediciones para SNES, pero Virgin y Crawfish se sacaron de la manga un juegazo, con selector de turbo, buenas animaciones y 10 personajes.



• **2001** / GBA / Super SFII Turbo: Revival

¡Más completo que en Super Nintendo! 16 personajes, un estilo visual de menús y personajes increíble, tres niveles de turbo, graficazos enormes... ¡y sale Akuma!



• **2002** / GBA / Street Fighter

Aún le dio tiempo a GBA a hacerse con la última versión de los Alpha... y a dejarnos a todos de piedra con la fidelidad de la conversión. Era tener la recreativa en el bolsillo.





3DS nos puso "en perspectiva" por vez primera. Pronto tendremos todo un modo en primera persona en Switch, el llamado Camino de Hado.

LA SEQUÍA DE LANZAMIENTOS EN CONSOLAS DE SOBREMESA SE VA A ROMPER 21 AÑOS DESPUÉS DEL SFA2 DE SNES

segunda parte llegó a salir en SNES casi pisándose ya con la llegada de N64, y por el otro la serie aterrizó (para quedarse) en las portátiles.

Lucha de bolsillo

Por desgracia, desde N64 nos hemos acostumbrado a no tener Street Fighter en consolas "grandes" de Nintendo. En cambio, **en portátiles sólo DS ha faltado a la cita**. Desde Game Boy hasta 3DS, Capcom ha sacado un juegazo tras otro, empezando por una sorprendente versión del mito en Game Boy. La Color tuvo el Alpha (menos vistoso, pero muy fluido) y GBA alcanzó la gloria en las dos sagas del momento: SFII y SFA. Nada menos que 9 años más tarde fue 3DS la que se lanzó con un gran port del juego de lucha del momento, y pronto será Switch la que cierra el círculo con la versión actualizada de aquella joya inmortal.



+info

Yoshiki Okamoto, pasó por Konami, y fue el hombre fuerte de Street Fighter desde 1995 hasta 2001. Produjo la saga principal y crossovers.

Street Fighter en la eShop

Como no podía ser de otra manera, y a la espera de la llegada de la CV a Switch, 3DS y Wii U cuentan con varias versiones de los clásicos. Aquí tenéis el listado, y recordad que el Canal Tienda Wii sigue operativo. Ahí está incluso el primero.

Juego	Año	Consola	Disponible en	Precio
STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR	1992	SNES	Wii U	7,99€
STREET FIGHTER II TURBO: HYPER FIGHTING	1993	SNES	Wii U - 3DS	7,99€
SUPER SFII: THE NEW CHALLENGERS	1994	SNES	Wii U - 3DS	7,99€
STREET FIGHTER ALPHA 2	1996	SNES	Wii U - 3DS	7,99€
SUPER SFII TURBO REVIVAL	2001	GBA	Wii U	6,99€
SUPER SFIV 3D EDITION	2011	3DS	3DS	19,99€

*En el Canal Tienda de Wii además están disponibles: Fighting Street y SFII' Champion Edition de TurboGrafx, además de los dos títulos de Mega Drive: Street Fighter II Special Champion Edition y Super Street Fighter II.

Incursiones en otras sagas

Los personajes de Street Fighter forman parte de la historia de los videojuegos, y casi del imaginario colectivo. Y no hablamos sólo de Ryu y Ken, sino del plantel original casi al completo. Lo mismo pasa con las magias, y es que hasta los padres tendrán el sonido del Hadoken grabado en el sentido. En varios juegos de la propia Capcom les hemos visto hacer algún cameo, pero es que Ryu ya se pasea incluso por una saga de Nintendo... ¡y además tiene su propio amiibo!



MONSTER HUNTER La edición de 3DS del 4 Ultimate trajo consigo una de las mayores "frikadas" con respecto a Street Fighter: la posibilidad de ver cazar a Felynes con apariencia de Blanka o de Chun-Li. ¡Hasta se podía luchar con ellos! Los sonidos no tenían desperdicio.



FINAL FIGHT ha estado ligado a Street Fighter por diversos motivos y, quizá por eso, Chun-Li se paseó por la segunda parte para tomarse una sopita con unos señores muy pacíficos.



SMASH BROS. Su anuncio fue un bombazo y aún hoy nos asombra poderlo seleccionar: ¡Ryu es un personaje jugable en Smash Bros.! Soñemos con que se mantenga en las futuras ediciones de la genial saga.

Alpha 3



• **2011** / 3DS / Super SFII 3D Edition

Nueve años después, y de nuevo sólo en portátiles, otra conversión sorprendente. El espectacular SFIV cupo en 3DS, con la incorporación de nuevos modos y buen efecto 3D.



• **2017** / Switch / Ultra Street Fighter II: The Final Warriors

Llegó el momento de que la saga vuelva donde alcanzó su nombre fuera de los salones recreativos. Qué mejor forma de hacerlo que con la versión definitiva del juego que lo inició todo. Pronto sabremos qué más hay en el horizonte.



10 "tapados" para sistemas Nintendo: desde NES hasta Switch

Uno de los mejores juegos de Switch, Snipperclips, está siendo eclipsado sin merecerlo. Pero no es una excepción. Aquí van otros tesoros que pasaron desapercibidos en su día...

SNIPPERCLIPS / SWITCH

Como el resto de juegos de esta lista, ha llegado sin hacer ruido, pero ha acabado enamorando a los jugadores. Es gracias a una mecánica cooperativa (imprescindible jugarlo con un amigo) que aprovecha al máximo las posibilidades de jugar a dobles con los Joy-Con. De lo mejor de la consola hasta el momento.

A BOY AND HIS BLOB / Wii

A WayForward le debemos algunas de las creaciones 2D más hermosas de las últimas décadas, y casi todas son para consolas Nintendo. En Europa nos quedamos sin el maravilloso Contra 4 de DS, pero sí tuvimos la oportunidad de disfrutar de esta delicia que, al igual que el original NES de 1989 en el que se basa, ya se ha convertido en una obra de culto. El juego nos invitaba a interactuar con una sorprendente criatura capaz de adoptar diferentes formas. A su lado íbamos superando los obstáculos.



LITTLE SAMSON / NES

A pesar de su gran calidad, este plataformas llegó al mercado en la etapa final de NES (aquí no apareció hasta 1993), cuando la mayoría de los usuarios había dado el salto a SNES. Como resultado vendió poco, aunque ahora alcanza precios de infarto en eBay... como 5.000$ si conserva su caja.



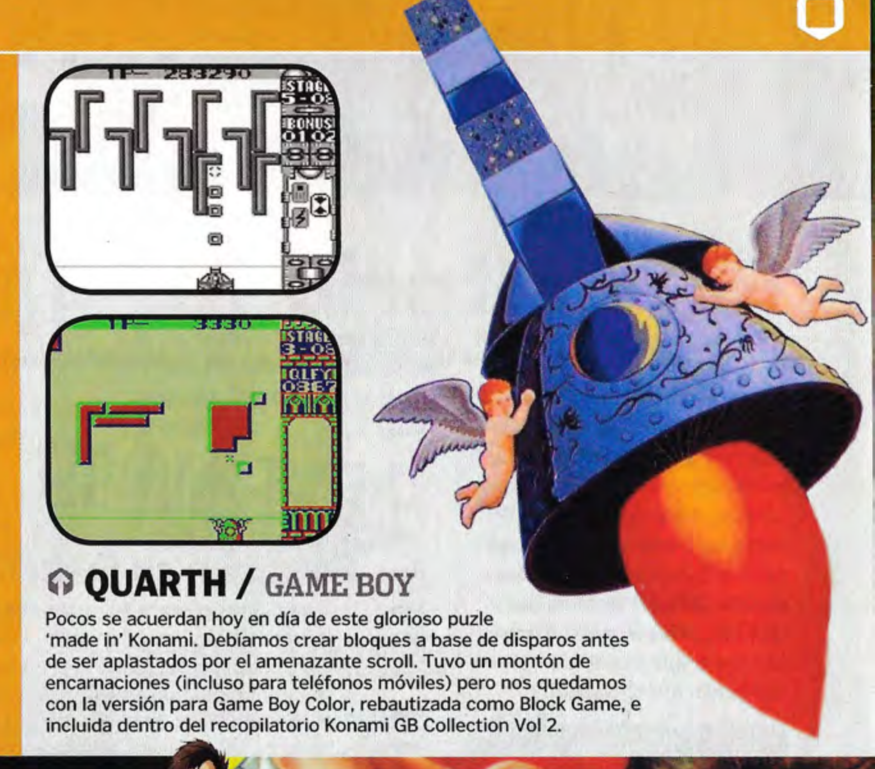
MURAMASA: THE DEMON BLADE / Wii

Es difícil describir con palabras el impresionante festín gráfico que Vanillaware (los creadores de Odin Sphere y Dragon's Crown, entre otros) desplegó en Wii en 2009. Una auténtica obra de arte en movimiento que se agotó de las tiendas en cuestión de semanas... lo que disparó su precio en el mercado de segundo mano hasta niveles insospechados. Incluso a pesar de su relanzamiento en PS Vita en 2013, el original de Wii sigue siendo un tesoro para coleccionistas. Nadie quiere vender el suyo y no nos extraña.



CYBERNATOR / SNES

Conocido en su Japón natal como Assault Suits Valken, este explosivo shooter llegó a Occidente en 1993 de la mano de Konami, cosechando un gran éxito de crítica. Hoy en día no suele aparecer en las listas de clásicos de SNES... y debería, porque es un auténtico festín para amantes de los mechas. Eso sí, fue una pena que nos llegara censurado. En el original japonés, editado por Masaya, el presidente de la facción enemiga acababa suicidándose, algo que Nintendo América y Konami eliminaron de un plumazo. Está disponible en la Consola Virtual de Wii U.



QUARTH / GAME BOY

Pocos se acuerdan hoy en día de este glorioso puzle 'made in' Konami. Debíamos crear bloques a base de disparos antes de ser aplastados por el amenazante scroll. Tuvo un montón de encarnaciones (incluso para teléfonos móviles) pero nos quedamos con la versión para Game Boy Color, rebautizada como Block Game, e incluida dentro del recopilatorio Konami GB Collection Vol 2.

SHATTERHAND NES

Aunque aún no alcanza las cifras de vértigo de otros incunables de NES en segunda mano, las copias de este estupendo juego de acción de Jaleco (programado por Natsume) no son precisamente baratas. El juego original de Famicom estaba inspirado en una serie de TV, un Super Sentai al estilo de Power Rangers. En Occidente, como no, le lavaron la cara convirtiendo a su protagonista en un policía del Bronx con brazos cibernéticos.





SHADOWRUN / SNES

Este extraordinario RPG, facturado en Occidente por Beam Software, pasó desapercibido bajo el radar de muchos fans del género, posiblemente por nuestra eterna obsesión por el rol japonés. Una lástima, porque es uno de los RPG más divertidos, profundos y envolventes del catálogo de Super Nintendo. Esta ambiciosa mezcla de cyberpunk, fantasía y estética "noir" nos sigue dejando sin palabras 24 años después. Fue un éxito de crítica, un fracaso en ventas y, claro, hoy en día cuesta un ojo de la cara en eBay.





THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN / SNES

La inolvidable serie de animación de Bruce Timm alumbró un buen número de videojuegos, pero la entrega SNES siempre será nuestra favorita. Konami firmó un irresistible cóctel de acción y aventura, con unos gráficos y una música apabullantes, y con duelos memorables frente a los principales villanos de la franquicia: entre lo mejorcito, el combate contra el Joker sobre una montaña rusa. ¡Modo 7 al poder!

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR / GBA

Los magos de Treasure siempre han extraído el 101% de cada máquina con la que trabajaban y GBA no fue una excepción. Nadie mejor para dar vida a la creación más célebre del "Dios del manga", Osamu Tezuka. Todo un portento a nivel gráfico, la versión occidental es incluso mejor que la original japonesa. Si no lo tienes... mejor sueña con una versión en la CV.





Comunidad

Consultorio

Todas vuestras inquietudes las resolvemos en **revistanintendo@gmail.com**

David Sevilla

¿Creéis que habrá un modo multijugador, ya sea online o local, en Super Mario Odyssey? ¿Creéis que Luigi tendrá protagonismo? ¿Se podrán añadir nuevos juegos, ya sea por actualizaciones o por contenido descargable al 1-2-Switch?



Nos encanta Mario, pero también nos gusta poder jugar con Luigi.

El concepto de Odyssey va más en la línea de Super Mario 64 que de 3D World. Tampoco parece que pueda incluir un multijugador testimonial como en los Galaxy... en los que Luigi acabó teniendo su lugar. Apuesta porque ocurrirá algo así. Con respecto a las ampliaciones de 1-2-Switch, sois varios los que lo habéis preguntado. No parece probable ahora mismo, pero un gran éxito del juego seguramente ayudaría a que ocurriese.

Nights Sega

¿Se sabe algo sobre Dragon Ball Xenoverse 2 en Switch? Es que lo único que veo es que sale en 2017, ¿pero no se sabe ni para que estación al menos?

Otro de los temas del mes: ¡la vuelta de Goku! Hablamos del Saiyan en el reportaje sobre juegos de lucha, pero no hay nada nuevo sobre la fecha de lanzamiento. Eso sí, podéis contar con él para Navidad.



Dragon Ball está confirmado para Switch, pero aún no hay fecha.

EL TEMA DEL MES

Pokémon en Switch

Lo de **Pokémon Stars fue un rumor** de finales de año... que ha ido desinflándose con el tiempo. Se habla mucho de que sería el primer Pokémon de la saga principal fuera de una portátil, pero es que Switch también es portátil, así que... En cualquier caso, si se abre la veda, podemos esperar que la Consola Virtual y el Banco Pokémon eleven aún más el fenómeno, dado el éxito que está logrando Switch. Tournament, o cualquier Pokémon de lucha, es más probable, ya que han sido tradicionalmente los Pokémon de consola de sobremesa.

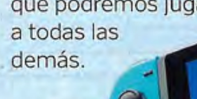


Todo el mundo quiere cuanto antes todas las sagas en Switch, y Pokémon es, con diferencia, la que mayor interés despierta.

OTROS TEMAS



Muchos preguntáis por el **catálogo de Switch**, y ya queréis ver Smash Bros. o Animal Crossing. ¡Paciencia! Esta consola va a tener grandísimos juegos, pero bien espaciados en el tiempo.
Por otra parte, ahora que **dos nuevos YO-KAI** vuelan a nuestro alrededor, estáis muy interesados en saber **las fechas del resto**: irán llegando, pero poco a poco. Y el otro gran tema ha sido la **retrocompatibilidad de Switch**. No, los juegos de Wii U y 3DS que tenemos no sirven para Switch. Otra cosa es que pueda dar de sí la eShop en este sentido... Bueno, pongamos ahí muchas esperanzas, que bien podría ser que por fin estemos ante la consola en la que podremos jugar a todas las demás.



Ana Mart

YO-KAI WATCH cuenta con 2 ediciones "Fantasqueletos" y "Carnánimas", los dos están muy bien pero ¿Cuál me recomendaríais?

Prácticamente hablamos del mismo y genial juego. Hay algunos matices de la aventura que cambian, pero, sobre todo, el acceso a algunos Yo-kai de forma exclusiva. Los principales son Aracnio para Fantasqueletos y Eleganfibio para Carnánimas. Échale un ojo al análisis y seguro que lo tendrás más claro.



Aracnio es el líder de los Fantasqueletos.

Nintendo®

LA PREGUNTA DEL MES

Pablo Villellas

Enhorabuena por la revista. Hacía mucho tiempo que no os leía (desde Nintendo Acción), ya que he estado muy desconectado del mundo de los videojuegos hasta hace unos meses, con el Fire Emblem Fates, y me ha gustado mucho. Ya tenéis a un lector habitual nuevo. Dicho esto: sobre Fast RMX para Switch, ¿estará disponible en físico o sólo para eShop? Sobre Dragon Quest XI y Dragon Quest Heroes I-II, ¿se sabe si llegarán a Europa y cuándo, de hacerlo? ¿Hay fecha para Monster Hunter Stories de 3DS? Muchas gracias.

Que **Fast RMX** tenga versión física, como pasó con FAST Racing Neo, dependerá de su repercusión. De momento, crítica y público lo aplauden, así que podemos ser optimistas. Con los **Dragon Quest** pasa lo de siempre... que nunca se sabe exactamente cuando van a llegar a nuestras fronteras. Lo que sí sabemos es que **DQXI** se estrenará en **Japón el próximo 29 de julio**... y que va a ser impresionante.
Por último, **Monster Hunter** es una saga que no ha parado de crecer en Nintendo y en Europa al mismo tiempo. No alcanza a ser el fenómeno de masas que es Japón, pero los juegos sí que van llegando. En el caso de Stories, una entrega más infantil que el resto de la saga, las ventas han sido flojas, y eso complica la cosa. Salió el **8 de octubre de Japón** y de momento no parece que vaya a llegar a nuestras tierras.





Populacho Ocho

Hola, ¿sabéis para qué plataforma será el nuevo juego de Inazuma Eleven: The Scales of Ares?



Además de en 3DS, anunciaron que estaría en una consola más potente.

Pues todo apunta a que saldrá en 3DS... y puede que en Switch. Es, además, un proyecto multimedia, que tendrá su saga propia en el anime.

Ivonne López

Hola amigos de RON, quería preguntaros si vais regalar algún otro diorama. El de Animal Crossing me encantó y me fue muy útil.



Los regalos os encantan, y los que tienen que ver con amiibo, más.

Siempre nos gusta que nos transmitáis qué regalos os han gustado. ¡Tomamos nota!

Teo Villar

¿Llegará a España YO-KAI WATCH 2 Shinuchi?

La tercera versión de los que acaban de aterrizar... no tiene previsto salir de Japón.



YKW2 fue el de mayor éxito de todos en Japón, donde tuvo tres ediciones.

Damián Durán

Hola, me llamo Damián Durán y tengo una pregunta. Quiero comprar un juego de lucha. Dudo entre Ultra Street Fighter II o Pocket Rumble... ¿Cuál me recomendáis? ¿Hay alguno más en camino? Gracias y saludos.

La propuesta de Pocket Rumble es homenajear a los clásicos de lucha de Neo Geo Pocket Color, y resulta cuando menos curioso. Está a la venta en USA a 9,99$... pero aquí aún no se sabe cuándo saldrá. Precisamente es probable que no quieran competir ahora mismo con los juegazos de NeoGeo ni con el poderoso Ultra SFII, que juega en otra liga claramente. Por supuesto, es el que te recomendamos.



La escena indie en la eShop llena de variedad el catálogo de Switch.

¡PARTICIP@!

Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El bazar de Toad



Aquí os traigo un buen surtido de interesantes productos, desde el nuevo Yo-kai WATCH a la Pokédex oficial de Alola y algunos complementos para proteger tu Switch



45,00* euros

Esta mochila de Link está disponible en la tienda oficial de Nintendo. Está fabricada en lienzo de algodón muy resistente, que te permitirá transportar las clásicas bombas o flechas, acompañadas de libros, cuadernos... Lo que quieras. El forro interior, de color amarillo, está decorado con los símbolos de la Trifuerza.



33,00* euros

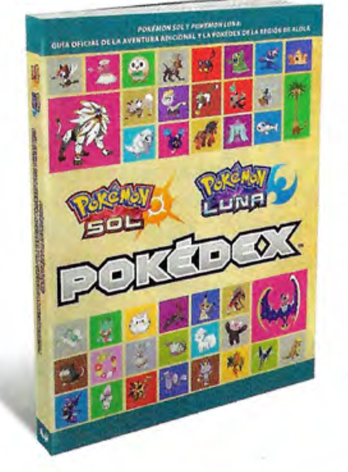
Hasbro lanza el 24 de abril el nuevo Modelo Cero del Yo-kai Watch, con tecnología YO-Motion que proyecta una animación del Yo-Kai de la medalla que introduzcamos en el nuevo reloj. También reproduce el nombre del personaje, sonidos y la canción de la tribu. Incluye pilas y dos medallas exclusivas.

33,90* euros

Con este Monopoly de The Legend of Zelda no saldrás de Hyrule aunque dejes de jugar a Breath of The Wild. Las calles tradicionales son localizaciones clásicas de la saga. Incluye seis fichas de jugador basadas en iconos como la Trifuerza, el Escudo Hyliano, el Tirachinas... De venta exclusiva en GAME.







19,99* euros

La Pokédex oficial de Alola incluye datos sobre los 301 Pokémon de este esta región, incluidas sus distintas formas, movimientos, habilidades, estadísticas... Y además, listas de MT, objetos, bayas y Cristales Z, ¡con ubicación incluida! Toda la información que necesitas para seguir disfrutando de Pokémon Sol y Luna aunque ya hayas acabado la aventura. ¡Incluso información sobre los Utraentes! Son 384 páginas y está distribuida por Koch Media.



29,99* euros

Con este Starter Kit PDP para Switch tendrás tu consola protegida y te ofrece algunos accesorios interesantes, como gamuza, protector de pantalla, auriculares de botón y protectores para los Joy-Con. Además, el estuche te permite transportar 12 juegos sin riesgo de perderlos y algunos accesorios en la malla lateral.



29,99* euros

Un completo pack para Nintendo Switch comercializado por Blade bajo el sello FR-Tec. Incluye funda acolchada, protector de pantalla (con gamuza y aplicador), grips de protección para los sticks de los Joy-Con que mejoran el agarre y auriculares con acentuación de graves y control de volumen.

*Precio aproximado tras la conversión de dólares a euros, cuyo total no incluye gastos de envío.

¡TÚ!

Participa en la Revista Oficial Nintendo

La comunidad de usuarios es lo más importante, tanto, que en el Mando Pro de Switch hay escondido un agradecimiento para todos vosotros. ¡Demostradlo y participad! Queremos sacar vuestros dibujos, vuestras opiniones... lo que enviéis será bien recibo. Siempre leemos todos los mails. ¡Animaos!

¡Queremos vuestros rankings!

Podéis enviarnos vuestros favoritos de Switch y, más complicado aún... ¡elegir un top de 3DS! Pero este mes nos encantaría recibir vuestro Top10 de Wii U. ¿Qué juegos creéis que han quedado como el top histórico de Wii U? Haremos la media y lo publicaremos.



¡Sacad el artista que lleváis dentro!

Siempre ha sido habitual que mandéis dibujos basados en vuestras sagas favoritas. Iremos publicando los más chulos y premiaremos a lo mejor de lo mejor. Seguro que el nuevo Zelda os está dando ganas de desempolvar el lápiz. No hay limitación de edad ni estilo, así que animaos ;)



Porque aprendiste con una Game Boy Camera

Ya sea un puñado de revistas o todos los amiibo que existen, ¡queremos ver vuestra colección! También nos encanta cuando os disfrazáis o cuando ponéis a los amiibo en lugares curiosos. Toda foto "made in" Nintendo será bien recibida en nuestro laboratorio champiñón.



Sabemos que tienes opinión. ¡Compártela!

Ya sea sobre juegos, fechas o la propia revista: queremos oírte. Incluso si te apetece extenderte casi analizando un juego. Todas vuestras opiniones son las que más nos enriquecen, y queremos darles visibilidad. No dudes y escríbenos.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

MISIONES SECUNDARIAS: **PARTE II**

Continuamos con nuestra guía de The Legend of Zelda: Breath of the Wild. En esta nueva entrega vamos a explicaros con todo detalle cómo completar todas las misiones de las regiones Zora, Farone, Gerudo y Hebra. ¡Ánimo!

REGIÓN DE LOS ZORA

En esta región se encuentra la Bestia divina Ruta, una de las cuatro bestias divinas que debes liberar para completar el juego. Con las misiones de esta zona conseguirás equipamiento que te permite escalar por las cataratas y también nadar más rápido. »



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág. 80 Consultorio del Profesor
EL Profesor Kukui responde a todas vuestras dudas sobre Pokémon Sol y Pokémon Luna.





» LA BELLEZA DEFINITIVA

ALDEANO: Gruve, a la izda. de las escaleras que llevan a la sala del trono. Sólo si ya iniciaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Semilla de loto rauda (5).

Equípate la Armadura Zora y realiza un **salto en picado** desde la catarata más próxima. Luego escala por esa misma cascada y habla con Gruve para completar la misión.



EN BUSCA DEL CENTALEÓN

ALDEANA: Falgra, a la derecha de las escaleras que llevan hacia la sala del trono. Sólo si ya iniciaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Grebas Zora.

Abre el mapa y ve hacia el Monte Trueno, que está al este de la ciudad. En esta zona verás al **Centaleón** al que tendrás que hacerle la foto que luego debes entregar a la Zora.



CARTA EN UNA BOTELLA

ALDEANO: Rinley, en el Muelle de los deseos. Sólo si ya completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Para completar esta misión tendrás que **lanzarte al río** y dejar que te lleve la corriente junto a la botella. En el camino verás una barrera que debes destrozar usando una bomba. Más adelante la **botella** se quedará atascada y deberás acabar con los enemigos de la zona para poder recogerla y lanzarla de nuevo al río. Un rato después llegarás a un **campamento enemigo** con otra barrera que debes destruir y, finalmente, espera que la corriente la lleve hasta una playa donde finalizará la misión.



COLECCIÓN DE GEMAS

ALDEANO: Redo, en la entrada de la Región de los Zora. Sólo si ya completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Diamantes (2).

Para completar la misión debes entregar **10 Gemas luminosas**. Estas piedras las consigues de las vetas que tienen un brillo de color esmeralda y las puedes encontrar en muchas zonas del juego.
En esta región encontrarás vetas de sobra por la montaña, pero si quieres puedes ir al **Monte Satoly** al oeste de la Torre de la llanura. Aquí también encontrarás gran cantidad de **Setas raudas** que necesitarás para completar una misión de la región Gerudo.



LA LLUVIA LLAMA A LA RANA

ALDEANO: Rudan, le verás dando vueltas alrededor de la estatua que está en el centro de la región de los Zora. Sólo si ya completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Bulbo robusto.

Tendrás que entregar **cinco Ranas raudas**. En la charca **Balsa de Ralis**, que está en esta misma región, encontrarás muchas **durante la noche**. La siguiente misión tiene lugar en la misma zona, por lo que puedes aprovechar para completar ambas a la vez.



A LA CAZA DEL GIGANTE

ALDEANO: Orphel, a la izqda. de las escaleras que llevan a la sala del trono. Sólo si completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Debes derrotar a un enemigo en la **Balsa de Ralis.** Si vienes de noche, asegúrate de recoger algunas **Ranas raudas** si es que aún no completaste la misión anterior.



UN MAR DE LÁGRIMAS

ALDEANO: Ronk, reparando una columna a la derecha de la tienda de objetos.
Sólo si ya completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Lubinas vigorosas (5).

La esposa de Ronk se encuentra en la **Isla de Hylia**, en el Lago Hylia. Ambos están situados al sur de la Torre de la meseta. Ten en cuenta que puede que esté en la orilla de la isla más al este o nadando por la zona, así que te tocará buscar bien.



LOS MONUMENTOS ZORA

ALDEANO: Jaht, examinando un monumento de piedra bajo la sala del trono.
Sólo si ya completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Diamante.

Para completar esta misión debes examinar los **10 monumentos Zora** que podrás encontrar repartidos por toda la región. Son unas rocas con extraños símbolos que brillan por la noche. Aquí tienes la localización de cada uno de ellos, avanzando de sur a norte:

- **Monumento 1:** lo encontrarás al este del Monte Do Bon.
- **Monumento 2:** tras cruzar el Puente de Oren, sube por la montaña que tienes delante.
- **Monumento 3:** vuelve al camino principal y lo podrás ver en el lado derecho según avances.
- **Monumento 4:** avanza hasta el Puente de Arponen y mira en la parte inferior del extremo este.
- **Monumento 5:** termina de cruzar el Puente de Arponen y sigue el camino hasta encontrarlo.
- **Monumento 6:** tras el monumento anterior, ve por la montaña que va hacia el Embalse de Rutela para encontrarlo.
- **Monumento 7:** sigue el camino hasta llegar al siguiente puente y, antes de cruzarlo, mira a tu derecha.
- **Monumento 8:** desde el mismo puente, mira abajo a la izquierda para verlo en la parte inferior de la montaña.
- **Monumento 9:** en la ladera de la montaña al noroeste de la Región de los Zora.
- **Monumento 10:** en la fachada de la montaña que está justo al sur del Lago Lulú.



CÓMO ENTRAR EN LA CIUDAD DE GERUDO

En la Ciudadela Gerudo se encuentra una de las cuatro Bestias divinas a las que tenemos que liberar en la aventura. Aunque no sea obligatorio hacerlo, sirve para conseguir un final secreto, así que merece la pena. En esta ciudad no se le permite el paso a los hombres, por lo que tendrás que buscar el método de que te dejen entrar.



Según miras a la entrada de más al norte de la ciudad, ve hacia la derecha y habla con Benyo para iniciar la misión principal Misión de infiltración. Una vez iniciada, ve hacia el Bazar Sekken y sube a la cima de la única roca que hay en la zona para encontrarte con una mujer llamada Vivien. Será a ella a quien puedas comprarle las vestimentas Gerudo a cambio de 600 rupias y, una vez que te las pongas, no tendrás problemas para entrar en la ciudadela.





FARONE

La encontrarás en la parte sur del mapa. Es una de las zonas secundarias, pero es un acceso perfecto para llegar a la región de los Gerudo. Es la zona del juego con más probabilidad de tormenta, por lo que debes tener mucho cuidado para que no te caiga un rayo.



¡RAYOS!

ALDEANA: Shima, en la Posta del lago alimentando a los caballos.
RECOMPENSA: Casco aislante.

Para completar esta fácil misión sólo debes escalar hasta lo más alto de la posta para descubrir que lo que está atrayendo a los rayos era en realidad un **Hacha de leñador**. Tras guardarla en tu inventario, cuéntale lo que estaba pasando a Shima y te recompensará con una equipación que aumentará tu resistencia a la electricidad.



¡A POR LOS GAMBERROS!

ALDEANO: Zoeh, en la Posta de Farone alimentando a los caballos.
RECOMPENSA: Zanahoria briosa.

Simplemente debes **derrotar a los enemigos a lomos de unos caballos** que verás por la zona. Hasta que no derrotes al último la misión no se actualizará para que puedas completarla.

OJO CON LOS RAYOS. ES RECOMENDABLE CONSEGUIR EL CASCO AISLANTE PARA MINIMIZAR EL DAÑO.



CAPTURA AL CABALLO GIGANTE

ALDEANO: Staineh, en la zona de Tiro con arco ecuestre que está al este de la Posta de Farone.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Antes de iniciar esta misión, asegúrate de que tienes aumentado tu indicador de vigor al menos un nivel. Y también sería recomendable que hubieras comprado en la Aldea Kakariko la **ropa que aumenta tu nivel de sigilo**. ¡Estás avisado!
El caballo que debes domar se encuentra en la **Pradera Taobab**, al noroeste de donde se inicia la misión. Cuando hayas localizado al animal, acércate agachado y, sin que te vea, pulsa A para comenzar la doma. Luego pulsa L repetidas veces hasta que consigas finalmente domarle. Una vez que hayas conseguido domesticarle, cabalga hasta Staineh para enseñarle tu conquista.



GERUDO

En esta región se encuentra la Bestia divina Naboris, una de las cuatro bestias divinas que debes liberar. Su ciudadela sólo permite la entrada a mujeres por lo que te harán falta ciertas vestimentas para poder entrar. Mira el truco de la página anterior...





¡VÉNDEME TU CABALLO!

ALDEANO: Zylok, a la izquierda del camino que divide la Meseta de Koukot y la Meseta de Nabooru.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Una vez iniciada la misión, asegúrate de avanzar por la zona hasta llegar a la **Posta del cañón** para desbloquearla. El siguiente paso será ir a cualquier posta del juego, domar un caballo de cualquier tipo y registrarlo en la posta. Vuelve a la Posta del cañón y cabalga con el caballo hasta Zylok para vendérselo.



SETAS A RAUDALES

ALDEANO: Pilou, en la entrada de la Posta del cañón.
RECOMPENSA: Diamante.

Para completar esta misión tendrás que recolectar un total de **55 Setas raudas**. Estas setas de color morado se encuentran siempre en las paredes de las montañas y, cerca de la posta, verás algunas para que aprendas cómo son. Las encontrarás repartidas por todo el mapa y una vez las recojas sólo tendrás que esperar un poco de tiempo hasta que vuelvan a aparecer. En el **Monte Satoly**, al oeste de la Torre de la llanura, encontrarás una gran cantidad de estas setas. Aprovecha.



LOS DESAPARECIDOS

ALDEANO: Giann, junto a la fogata de la Posta del cañón.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Los cuatro amigos que debes encontrar en esta misión se encuentran en el camino que está entre la Meseta de Koukot y la Meseta de Nabooru.
Sube a las tablas de madera que están en las fachadas de las montañas para descubrir que cada uno de los amigos está siendo atacado por un grupo de enemigos. Ya sabes lo que te toca, tendrás que tendrás que derrotarlos para poder liberarles.



ELIXIR CONTRA EL CALOR

ALDEANA: Gineli, en el Bazar Sekken.
RECOMPENSA: Rupia púrpura.

En esta misión tendrás que recolectar una **Libélula gélida** y un **Cuerno de Mokoblin**. La libélula la encontrarás en el lago que está justo al norte de la Torre del cañón. El cuerno lo puedes conseguir de cualquier Mokoblin, así que no te compliques la vida. Cuando tengas ambos ingredientes en tu poder, ya sólo te queda **cocinarlos en el caldero del Bazar Sekken**. Así conseguirás el **Elixir gélido** que debes entregar.

EN LA CIUDADELA SÓLO PUEDEN ENTRAR MUJERES... DISFRÁCETE Y LISTO



LA OCTAVA HEROÍNA

ALDEANO: Botenk, le verás corriendo alrededor de la Ciudadela Gerudo. Sólo podrás hablar con él si llevas las vestimentas de Gerudo equipadas.
RECOMPENSA: Botas del desierto.

Desde la Torre Gerudo ve hacia el noroeste para llegar a la **Colina de Matit**. En esta zona verás una enorme estatua en el desfiladero del sur, a la que tendrás que hacerle la foto que te pide Botenk.



LA ESPADA OLVIDADA

ALDEANO: Botenk, tras completar la misión anterior.
RECOMPENSA: Botas de nieve.

Desde la Torre Gerudo ve hacia el noroeste para llegar a la **Cima de Gerudo**. En esta zona verás una enorme espada a la que tendrás que hacerle la foto que te pide Botenk. »



» UNA PIEDRA MUY PRECIADA

ALDEANA: Aisha, en la Ciudadela Gerudo.
RECOMPENSA: Una Diadema.

En esta misión tendrás que entregar **10 Pedernales**. Este material es uno de los que conseguiremos más fácilmente cuando se destruyen las vetas que están repartidas por todo el juego. En una de las misiones de la región Orni te hace falta un Pedernal por lo que recuerda buscar alguno más para ahorrar tiempo.



UN CLUB MUY SECRETO

ALDEANA: Grette, en la Ciudadela Gerudo.
RECOMPENSA: Entrar en una tienda secreta.

Examina la puerta trasera de la armería y elige la contraseña CSG y el símbolo del rombo para que te dejen pasar. Una vez dentro, habla con la dependienta para completar la misión y de paso para desbloquear una tienda en la que **comprar ropa única**.



A POR EL MOLDORA

ALDEANO: Nereen, en la Ciudadela Gerudo.
RECOMPENSA: Rupia dorada.

Tras hablar con Nereen abre el mapa y ve hacia el oeste para llegar a las Dunas de Turmalin. En esta zona verás a un enorme gusano llamado **Moldora** y para derrotarle tendrás que lanzar una bomba en el suelo y hacerla estallar cuando pase a su lado. Así quedará aturdido en la superficie y podrás atacarle. Repite esta operación un par de veces hasta derrotarle y busca las **Vísceras de moldora** entre los restos.



EL ORGULLO DE LA TRIBU

ALDEANA: Riju, en la Ciudadela Gerudo. Sólo si ya completaste la misión principal de los Gerudo.
RECOMPENSA: Casco del trueno.

Esta misión se iniciará tras examinar el **Casco del trueno** que está junto al trono de la líder de los Gerudo. Para completarla tendrás que completar las dos misiones secundarias siguientes.



FALTA DE RIEGO

ALDEANA: Tarya, en la Ciudadela Gerudo. Sólo si ya completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Una Sandía gélida.

Encontrarás a Tarya llorando en la esquina noroeste de la ciudad. Tras hablar con ella, sube por la pared y sigue el rastro de restos de comida que verás por el canal hasta encontrar a una mujer llamada Reeva con la que debes hablar. El siguiente paso será conseguir **10 Frambuesas**, un alimento que podrás encontrar en los arbustos que están por toda la Cordillera de Gerudo.



EN BUSCA DE BYRTA

ALDEANA: Saryen, en la Ciudadela Gerudo. Sólo si ya completaste la misión principal de los Zora.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Tras iniciar la misión, asegúrate de que compras un **Durian vivaz** en la tienda de alimentos de la ciudadela. Una vez que lo tengas en tu poder, sal de la ciudad y ve hasta la esquina suroeste del mapa para llegar a una zona llamada **Exilio del dragón**.
En este lugar encontrarás a Byrta junto al esqueleto de un enorme animal. Habla con ella y entrégale el fruto que compraste para que recupere fuerzas y luego informa a Saryen para completar la misión.

LAS VESTIMENTAS QUE PROTEGEN DEL FRÍO O DEL CALOR TE SERÁN MUY ÚTILES PARA SOBREVIVIR EN ESTA INMENSA AVENTURA. HAZTE RÁPIDO CON ELLAS





HEBRA

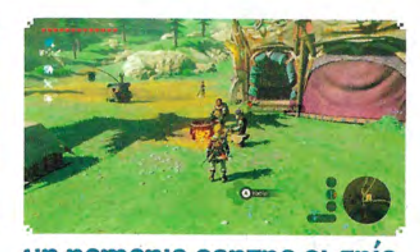
En esta región se encuentra la Bestia divina Medoh, una de las cuatro bestias divinas que debes liberar para completar el juego. Está situada cerca de las montañas nevadas del noroeste por lo que las bajas temperaturas serán un peligro a tener en cuenta...



UNA OFRENDA PARA EL HADA

ALDEANO: Toren, junto al fuego de la Posta de Tabanta.
RECOMPENSA: Desbloquear una Fuente de la gran hada.

Antes de iniciar la misión asegúrate de que llevas por lo menos **500 rupias en tus bolsillos.** En caso de tenerlas, sube a lo más alto de la **Torre de Tabanta** y mira hacia el sureste para la Fuente de la gran hada en el lago de la Colina de Droalna. Al hablar con el hada no hace falta que mejores ningún objeto, simplemente vuelve a hablar con Toren para completar la misión.



UN REMEDIO CONTRA EL FRÍO

ALDEANO: Leif, junto al fuego de la Posta orni.
RECOMPENSA: Rupia púrpura.

Para completar esta misión, lo primero que debes hacer es viajar hasta la **Posta de la montaña** en la región Eldin. Cuando llegues allí, habla con Sitta para comprar **tres Elixires ignífugos.**
Tómate uno de ellos y gracias a su poder podrás seguir el camino de la montaña hasta llegar a la Ciudad Goron. Aquí podrás comprar las especias que necesitas para completar la misión. »

VESTIMENTAS CON RESISTENCIAS AL CALOR

Las vestimentas con resistencias al calor te harán falta para poder avanzar sin peligro por las zonas más calurosas de la región Gerudo. Hay que tener en cuenta que el calor y el fuego son elementos diferentes y que cada una requiere un tipo de vestimenta. Estas vestimentas las puedes comprar en varias zonas:



- **Tienda de vestimentas de la Aldea Arkadia:** solo estará disponible si terminaste la misión secundaria Expansión inmobiliaria que se inicia en la Aldea Hatelia.



- **Tienda secreta de la Ciudadela Gerudo:** para poder entrar en ella tendrás que completar la misión secundaria Un club muy secreto que se inicia en la Ciudadela Gerudo. Ojo y sé previsor, porque el set de resistencia al calor cuesta 2.400 rupias en ambas localizaciones.



VESTIMENTAS CON RESISTENCIAS AL FRÍO

Las vestimentas con resistencia al frío no sólo te harán falta para liberar a la Bestia divina del Poblado orni. Muchas de las misiones secundarias y algunos santuarios están en las zonas más frías por lo que te verás obligatorio a llevarlas puestas si no quieres correr riesgo.

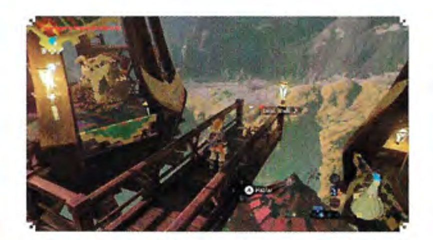


Para conseguir estas vestimentas simplemente debes ir a la **tienda de vestimentas en el Poblado orni** y comprar las tres piezas del set por un total de 2.150 rupias.





CONTINUARÁ ...



» MANZANAS PARA LOS MALES

ALDEANA: Oney, en el Poblado orni.
RECOMPENSA: Rupia plateada

En esta misión primero tendrás que conseguir alguna **Manzana**, las encontrarás en muchos árboles y también en los altares que hay en las principales ciudades. Cuando tengas una, ve a cualquier fogata del juego y deja caer la manzana en el suelo junto a ella. A los pocos segundos comenzará a echar humo y se convertirá en la **Manzana asada** que te pide Oney.



LUNA DE MIEL AMARGA

ALDEANO: Oggo, en el Poblado orni.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Para completar la misión te hará falta entregar un **Pedernal**. Si seguiste nuestro consejo de la misión secundaria "Una piedra muy preciada" ya tendrías que tener alguno en tu inventario para completarla.



A POR EL GLACIAROK

ALDEANO: Gizutt, en el Poblado orni. Solo si ya completaste la misión principal de los orni.
RECOMPENSA: Rupia plateada.

Encontrarás a Gizutt patrullando el primer puente que lleva hacia el Poblado orni. El **Glaciarok** que necesitas derrotar para completar esta misión es un enemigo peligroso, ya que te congelará cada vez que le toques, por lo que debes llevar un **equipo con resistencia al frío** mejorado para evitar acaba como un cubito de hielo. Para derrotar a este enemigo tendrás que **atacarle en la veta** que tiene encima de la cabeza.



LA ROPA ADECUADA TE AYUDARÁ A DERROTAR A ALGUNOS ENEMIGOS



¡BUSCA A KUMELI!

ALDEANA: Amali.
RECOMPENSA: Rupia púrpura. Solo si ya completaste la misión principal de los orni.

Amali se encuentra cerca del Santuario de Kovatt del Poblado orni. Tras iniciar la misión tendrás que planear hacia la zona con rocas que está al este del poblado y aquí habla con **Kumeli**. Tras la conversación informa a Amali para completar la misión.



EL CABALLO TÍMIDO

ALDEANA: Darenne, en la Posta de la estepa.
RECOMPENSA: Rupia plateada

Darene ha oído hablar de un Caballo esquelético y quiere verlo ella misma...
Una vez que inicies la misión, cabalga hacia el norte para llegar a la **Estepa de Tabanta** norte. Si te fijas, en la zona del oeste verás unas **enormes calaveras** en las que hay algunos enemigos. Tendrás que esperar un rato a que aparezca el **Caballo esquelético** que patrulla entre las calaveras. Cuando lo haga, aprovecha para hacerle la foto que después debes entregarle a Darenne.

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

El reino de Hyrule oculta una enorme cantidad de secretos por descubrir. Aquí tenéis algunas de las muchísimas que hemos ido encontrando. ¡Pero hay muchísimas más!

¿Y VOSOTROS? Seguro que Breath of the Wild no ha dejado de sorprenderos.

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, enviadnos captura y texto a revistanintendo@gmail.com, o publicadlas en Twitter con el hashtag #RevistaOficialNintendo o #CuriosidadesZelda.

¡Esperamos vuestras vivencias por Hyrule!



Estrellas fugaces

De forma aleatoria, y solo durante las noches, se puede dar el caso de que en algún punto del mapa que esté a nuestra vista **pase volando una estrella fugaz**. Cuando descienda verás un haz de luz que indica la zona donde ha caído. Como eres curioso, debes ir allí y así podrás conseguir un **Fragmento de estrella**, un elemento con muchos usos.



Tributo Satoru Iwata

Como homenaje al fallecido Satoru Iwata podemos llegar a encontrar un **viajero llamado Vekatto** que tiene un rostro muy parecido al del aclamado programador y cuarto director de Nintendo. Si hablas con este personaje te dará información sobre un **curioso y único árbol** que puedes encontrar en lo alto del **Monte Satoly**.



El señor de la montaña

En el **Monte Satoly**, y de forma aleatoria, podemos llegar a ver a una especie de **ciervo espiritual** en el lago que está en lo más alto de la montaña. Si consigues verle hazle una foto para registrarlo en tu álbum, equípate tus vestimentas de sigilo e **intenta domar al animal** para cabalgar sobre él hasta algún destino. Eso sí, no podrás registrarlo en las postas.



Los tres dragones

Viajando por Hyrule podemos encontrar tres dragones que patrullan zonas muy concretas. **Elden** viaja desde Eldin hasta la montaña de Gerudo, **Faren** viaja por la montaña de los Gerudo y también suele aparecer por la zona de los lagos del sur y **Nayen** está custodiando la Fuente de la sabiduría.



Link, el posturitas

Si enfocas la cámara hacia Link y no mueves el mando durante unos segundos verás cómo empieza a poner posturas de todo tipo. Si quiere ir un poco más lejos, puedes quitarle toda la ropa y nuestro héroe se verá inspirado para lucir palmito y sacar musculitos. Todo un modelo.



Localizar santuarios... ¡Gracias a los pájaros!

Si alguna vez estás en busca de un santuario y no terminas de dar con él, tómate un respiro. Relájate y mira hacia el cielo. Podrás ver una bandada de pájaros que vuelan en círculo. Justo debajo de ellos es donde se encuentra el santuario que buscas.





EL consultorio del

Profesor Kukui

¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas! ¡No dudéis en escribirle!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo @gmail.es**



Las Megapiedras desaparecidas

● David Sevilla

Hola. Me gustaría saber cómo se consigue la Aggronita en Pokémon Sol y Luna, ya que es la única que me falta por conseguir. Gracias.

Desafortunadamente, hay ciertas megapiedras que actualmente es imposible conseguir en Sol y Luna: **no aparecen en ningún lugar del juego** y no se pueden transferir desde otras ediciones. Entre esas megapiedras se encuentra la Aggronita. ¡Pero no desesperes! Seguramente en un tiempo acaben dando esta megapiedra (junto con el resto) como **objeto de evento**. De hecho, hace poco repartieron una Mawilita y una Beedrillita como recompensa por participar en el Desafío Internacional de febrero. ¡Esperemos que no haya que esperar demasiado para el resto!



El Pokérus y los EVs

● Fernando

Me gustaría saber si el Pokérus también afecta a las Vitaminas, y a los EVs que se le dan a los Pokémon por otros medios, como las Ludotecas de la Festi Plaza, o el Cayo Activo del Poké Resort.

El Pokérus tan sólo funciona con los EVs que un Pokémon gana mediante un combate, multiplicando por 2 el número de EVs conseguidos, por lo que **los EVs ganados mediante Vitaminas, el Poké Resort u otros medios no se verán multiplicados**. Eso sí, el Pokérus se puede combinar con los Objetos Recios, multiplicando por 2 los EVs ganados por la suma del Pokémon derrotado (dependiendo de si da 1, 2 o 3 EVs) y el objeto recio que lleve equipado tu propio Pokémon.

Legendarios del Pokébanco

● Federico Monsalve

¿Hay alguna forma de capturar a Mew o a Mewtwo en Alola?

Es una pena, Federico, pero hay muchos Pokémon legendarios de generaciones pasadas que

Pokémon del mes: Drifblim con Viento Afín

Drifblim ha ganado mucha fama últimamente en VGC17 (el formato oficial de competición). A simple vista puede parecer un tanto inútil, pero jugadores como Shoma Honami (Campeón Mundial en 2015) o Se Jun Park (Campeón en 2014) han demostrado que tiene un gran potencial. Y es que gracias a su habilidad Liviano, si pierde el objeto, su Velocidad se duplica, volviéndose más rápido que cualquier otro Pokémon. Si lo usamos con la Semilla Psique, y con un compañero como un Tapu Lele (uno de los Pokémon que mejor lo complementa, según salgan al campo, Drifblim utilizará su objeto, potenciando su Velocidad y Defensa Especial y podrá usar Viento Afín sin ningún problema. Como movimientos de soporte, Fuego Fatuo y Bola Sombra son muy importantes, y como último ataque podemos elegir entre Mismodestino, Danza Lluvia o Acróbata.





no pueden ser capturados en Pokémon Sol y Luna. La única forma de conseguir registrarlos en la Pokédex y poder utilizarlos en Alola es transferirlos desde alguna otra región usando el **Pokébanco** (en Kalos, por ejemplo, puedes conseguir fácilmente a Mewtwo una vez completes la aventura). Es una aplicación que podrás encontrar en la **eShop de Nintendo 3DS** y además de pasar Pokémon de otra regiones, también te proporcionará mucho más espacio para guardar todo lo que vayas capturando.

El primo de Oak

Brian Orozco

¡Hola, Kukui! Después de ver a Gabriel Oak (el primo del Profesor Oak) por primera vez, sé que es posible encontrarlo en otras zonas de Alola y que cada vez que te lo encuentras te da un nuevo tipo de Pokéball. ¿Dónde está?

¡Efectivamente, Brian! Tras encontrarte con Gabriel Oak por primera vez, podrás verlo en varias localizaciones. Aquí tienes la lista y las Pokéballs que te entregará como recompensa:

- **Amor Ball:** en la biblioteca de Ciudad Malíe tras enseñarle un Persian forma Alola.
- **Amigo Ball:** en la Planta de Reciclaje de Ciudad Malíe.
- **Cebo Ball:** en el Monte Rubor, en la central de energía, junto a una foto sobre la central eléctrica de Kalos.
- **Luna Ball:** será la última Pokéball que te entregará Gabriel Oak, justo después de darte una Cebo Ball más. Una vez encontrado en el resto de localizaciones, estará en la cima del Pico Hokulani.

Marshadow y las Cintas de Alola

Javier Germán

¿Cuáles son las Cintas que se les pueden dar a los Pokémon? ¿Dónde y cómo puedo conseguirlas en Pokémon Sol y Luna?

Con la salida del Pokébanco ya es posible conseguir muchísimas cintas que son exclusivas de generaciones pasadas. Pero en la región de Alola hay un total de siete cintas disponibles:

- **Cinta de Campeón de Alola:** cinta que se le concede a los Pokémon del equipo al convertirte en Campeón de Alola y derrotar al Alto Mando.
- **Cinta Afecto:** concedida a un Pokémon con la felicidad al máximo. Para obtenerla tendrás que dirigirte al Centro Cultural de Ciudad Malíe y enseñar allí tu Pokémon.
- **Cinta Esfuerzo:** debes dirigirte a la Avenida Royale de la Isla Akala con un Pokémon que haya completado su entrenamiento de EVs (510 en total).
- **Cinta huella:** concedida en el Resort Hanohano al enseñar un Pokémon al que hayas subido más de 30 niveles.
- **Cinta Maestro Battle Royale:** Al igual que la Cinta Esfuerzo, tendrás que enseñar en la Avenida Royale un Pokémon que haya completado el reto de Battle Royale en su mayor dificultad.
- **Cinta del Gran Árbol:** te la concederán en el Árbol de Batalla al enseñar un Pokémon que haya vencido al Campeón del Árbol de Batalla.
- **Cinta Maestra del Árbol:** te la concederán en el Árbol de Batalla al enseñar un Pokémon que haya vencido al Campeón del Árbol de Batalla en una Súper Batalla.



¿Cómo puedo conseguir al inusual Marshadow?

A día de hoy no tenemos todavía mucha información sobre este extraño y peculiar Pokémon. **Hace unos días se reveló su existencia**, pero aún desconocemos si aparecerá en alguna zona concreta de Alola mediante algún evento, o si se repartirá directamente. ¡Lo que está claro es que tendremos información dentro de nada!

Truco del mes

Conseguir fácilmente un Pokémon shiny



El método más rápido para conseguir un Pokémon shiny (y ya de paso con buenas estadísticas) es la **"cadena" de Pokémon salvajes.** Y es que, como ya sabréis, cuando un Pokémon salvaje se ve en apuros, puede llamar a otro para que lo ayude. Si derrotamos a este Pokémon y seguimos dejando al anterior con vida, llamará a un nuevo Pokémon ayudante, y así tantas veces como nosotros deseemos. Y cuantas más veces lo hagamos, mayor será la posibilidad de que el Pokémon salga **shiny (variocolor)**, y de que tenga buenas estadísticas base (IVs). ¿Y qué necesitamos para poder conseguirlo? Por un lado, **Nerviosferas**, pues al usarlas es mucho más probable que el Pokémon salvaje pida ayuda. Y por otro, un **Pokémon de alto nivel** (para aguantar bastante en combate) que conozca los movimientos **Clemencia o Falsotortazo**, para ir dejando a los Pokémon rivales con 1 PS, que pidan ayuda más rápido y poder mantenerlos con vida hasta que salga un nuevo Pokémon para seguir con la cadena. ¡Con este método tendréis un montón de shinies antes de que os deis cuenta!

GRACIAS AL POKÉBANCO PODRÁS PASAR POKÉMON DE KALOS O HOENN Y TENDRÁS MÁS ESPACIO PARA TUS CAPTURAS

Próximo número

Sale el **22** de mayo

ARMS™

¡Qué caña!

ARMS llega a Switch dispuesto a revolucionar el género de la lucha con una propuesta tan original como divertida. Además, oculta un sistema de control profundo y lleno de posibilidades: ¡el mes que viene os lo explicaremos a fondo!

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



NOVEDAD

Mario Kart 8 Deluxe

El Mario Kart más completo de la historia, analizado al detalla para que lo conozcáis a fondo.



PRÁCTICO

YO-KAI WATCH 2

Repasaremos los nuevos Yo-Kai con fichas coleccionables: ¡conócelos a fondo!



NOVEDAD

Ultra Street Fighter II

Llega la mejor edición posible del mítico juego de lucha, y analizamos sus fantásticas novedades.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Álex Alcolea, David Alonso, Lázaro Fernández, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez, Javier Parrado, Alfredo Pávez y Bruno Sol.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

